



QUAKE III
Team Arena

MECH WARRIOR 4
Vengeance

COUNTER-STRIKE
свбemu и makmuku

CALL TO POWER 2

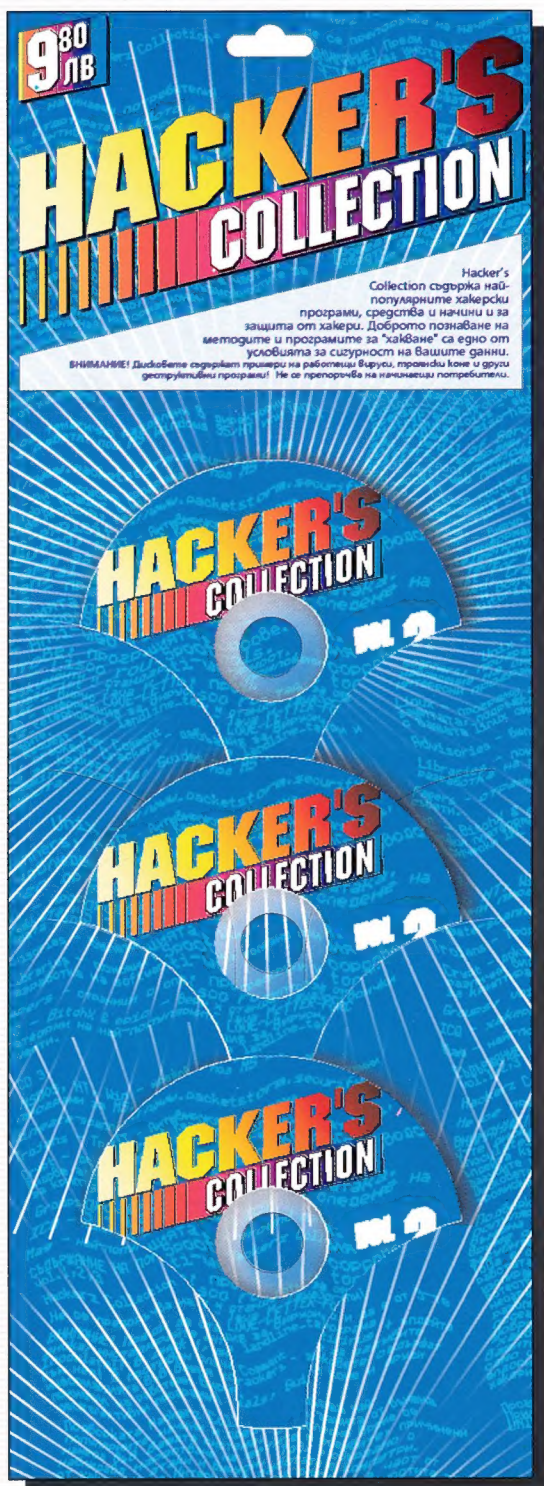
Tony Hawk's
PRO SKATER 2

HITMAN
Codename 47

THE MUMMY

Playstation
UNDERGROUND
Medal of Honor

American McGee's
ALICE



НА ЦЕНАТА НА ЕДИН БЕЗПЛАТЕН ОБЯД

даунлоудът ще ви струва повече

Екун

Автори

Момчил Милев
Георги Пенков
Бойко Маринков
Александър Бойчев
Морган Кроу
Свилен Енев
Павел Панков
Иван Атанасов
Сергей Ганчев
Ивелин Г. Иванов
Стоян Спаниев
Лили Стоилова
Георги Панаџотов
Орлин Широу
Борис Цветков
Симеон Христов
Радослав Кавалджиев – Роро

Дизайн и предпечат

Росен Вучев
Пеню Дачев
Десислава Маркова

Реклама и маркетинг

Петър Табов
Велчо Стефанов
Любомир Кръстев
e-mail: reklama@pcmania.bg
тел: (02) 986-38-19

Със съдействието на

CHSL Holdings, USA

Интернет от

Headoff
<http://www.headoff.com>

Координати

Телефони

(02) 986-38-19, 987-47-19

Адрес

ул. "Стефан Караджа" № 5
София 1000

Internet

www.pcmania.bg
redakcia@pcmania.bg
reklama@pcmania.bg

НОВИНИ

PC Mania Report	04
Hardware News	72

PREVIEW

Watchmaker	32
------------	----

REVIEW

MechWarrior 4: Vengeance	06
Sheep	09
Hitman: Codename 47	10
Call to Power II	14
Harley Davidson Motor Cycles: Wheel Of Freedom 2	17
Gunman Chronicles	18
American McGee's Alice	20
Cultures	24
Quake III Team Arena	26
Heroes Chronicles	28
Chessmaster 8000	29
Counter-Strike	30
Colin McRae Rally 2.0	33
Jagged Alliance 2: Unfinished Business	34
Battle Isle: The Andosia War	36
Blair Witch Vol. 3: The Elly Kedward Tale	38
Airfix Dogfighter	40
102 Dalmatians: Puppies To The Rescue	45
Star Trek – Deep Space Nine: The Fallen	46
Sea Dogs	48
Insane	50
No Escape	52
Tony Hawk's Pro Scater 2	54
The Mummy	56
Catechumen	58

PLAYSTATION MANIA

PS Mania	59
Medal Of Honor Underground	60
007: The World Is Not Enough	62
Crash Bash	64
This Is Football 2	65
Cheats&Hints	66

HARDWARE

На пазар за 3D-бугеокарта	74
Pentium IV – Навеждаме на Intel	75
Nanotech	78

SOFTWARE

Netscape Navigator 6	76
Flexy 1.20	77

INTERNET

Geek Sites	80
------------	----

ПИСМА

pisma@pcmania.bg	68
------------------	----

CHEATS

American McGee's Alice, Blair Witch vol.3, No One Lives Forever, Sea Dogs...	67
--	----

КНАСАЦИЯ

PC Mania Top 10	70
-----------------	----

Mania Report - ЯНУАРИ 2001 *** PC Mania Report - ЯНУАРИ 2001 *** PC Mania Report - ЯНУАРИ 2001 *** PC Mania Report



(www.pcmnia.bg). Оттогава броят на участвалите е нараснал около 4-5 пъти!

UbiSoft нукат ново авторали

UbiSoft са започнали преговори с най-известните фирми за производство на коли и изкупуват лицензи за моделите им!

Очаква се Pro Rally 2001 да бъде най-реалистичната автосимулация, появявала се за PC, като всяко МПС ще има над 60 показателя. Е, да почакаме Colin McRae 2 и ще видим кой-кого!

Driver 2 отложен за PC

От Infogrames официално са заявили, че нямат готова версия за Driver 2, а и не възнамеряват да изготвят! Междуременно играта вече излезе за Playstation 2 и конзолните мании я разкъват от госта време насам. А всъщност Driver беше госта добра игра...

Settlers 4 отново се бава

Авторите на игрите от поредицата Settlers обявиха, че продължението ще се забави. Вместо на предварително обявената дата декември 2000-та Settlers 4 ще се появи през януари 2001-ва. Ако се върнем месец назад във времето, ще забележим нещо учудващо: преди трийсетина дни разработчиците казаха, че няма да има бетатестове, за да могат да догонят крайния срок през декември! Дано поне я направят като хората!

Ако не можете да се справите с Elite Force...

Gamespy са помислили и за вас! На сайта се появи подробен game

guide за Star Trek Voyager: Elite Force. Той включва много тактики и нива за повечето нива, информация за оръжията, броните и всичко останало. Ако наистина сте закъсали или просто сте Elite Force маниак, посетете: <http://www.gamespy.com/articles/november00/eliteforcestratguide>

Очаквайте продължение на Z

Eon Digital Entertainment обявиха, че през февруари 2001 година ще излезе 3D стратегията Steel Soldiers, която е продължение на стратегия в реално време Z. В неофициалното продължение ще има 30 нови мисии и доста други новостии.

Steel Soldiers ще съкрати времето, необходимо ви за събирането на ресурси и ще ви позволи да се отдадете повече на битките в играта.

Разкрийте тайните на Сфинкса!

DreamCatcher обявиха, че играта им Riddle of the Sphinx ще е готова за Колега! В играта Сфинксът е полузаровен от пясъчни бури и след повторни разкопки учените се натъкват на някаква реликва. Впоследствие се оказва, че това е розетски камък. Той носи послание за поколението ни, но след дълго и щателно проучване става ясно, че всеки, който влезе в съприкосновение с него, бива прокълнат!

Това се случва с едни ваш колега, който обаче без да иска изгубва какъка! Вие оставате неговата надежда да го намерите! Играта ще има брилянтно 3D, а пък и авторите обещаваат напрежнати и интересни пъзели...

PC Mania



Game Not Over?!

Много ми се искаше да запълня тази колонка с новина за някое заглавие, което завинаги да обърне историята на компютърните игри. Е, не можах. Някакси неусетно геймърската индустрия ми заприличва на холивудските филмови студия - огромни компании-мастодонти бъдат десетки високобюджетни заглавия, а единствената им цел е да одрусат кесии на всички. Изведнъж се оказа, че и 84 страници са недостатъчни да обхванем всички шумно рекламирани заглавия, които производителите избълваха около Коледа.

За жалост това не означава, че ще пишам само за мегахитове. Не ви ли се струва, че колкото и смазващо да изглеждат новите игри, те вече ви се струват някакси познати? Не ви ли се струва, че и повечето хитове, около които се вдига много шум, всъщност са клоунинги на 5-6 култови заглавия от преди около половин десетилетие? За добро или лошо геймърската индустрия напълно се комерсиализира. Тя предпочита изпитаното старо пред смелите експерименти на някой геймърски гуру от средата на 90-те. Много от фирмите дори пренасочват дейността си към конзоли като Playstation 2 и Xbox, за да се преборят с така обичаните от всички нас warez-версии на игрите... :-)

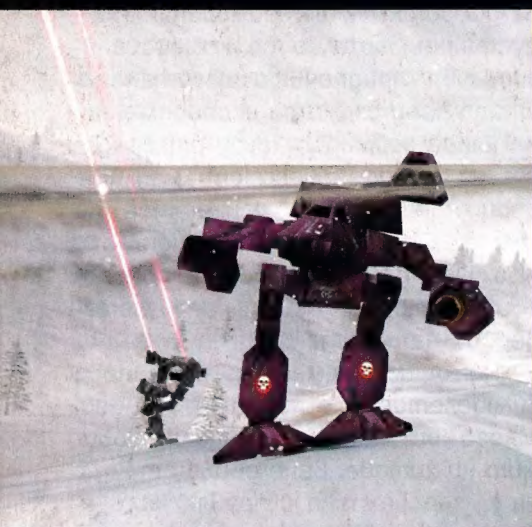
Но стига съмнения, идва ново хилядолетие, а с него и нови идеи. Много от хората, създали любимите ни хитове, вече обръщат гръб на комерсиализма и правят собствени фирми. Така че едно нещо е сигурно - дори и те да не оцелеят в хищническата пазарна среда, авангардните им идеи все пак ще проникнат в чугуената тиква на някой алчен геймърски продуцент.

Така че играта не приключва, а от нас до края на 2000-та очаквайте извънредния брой, с двата диска. Надяваме се, да ви хареса.

Морган Кроу

Нов епизод с нов developer – За всички фенове на сериата: Добре дошли отново в света на 100-тонните чудовища и много, много котки...

MECH WARRIOR VENGEANCE



Малко игри могат да се сравняват с тези от поредицата Mech Warrior по оригиналност, графично оформление и геймплей. Когато преди две години Activision отказаха да финансират третата част, много фенове (между които и моята скромна личност) злорадо наблюдаваха как Zipper Interactive заедно с Microprose натрупаха милиони от продажбите още в първите два месеца от премиерата на играта. След това Microprose изпаднаха в тежка финансова криза и дойде ред на гиганта Microsoft да се захване с четвъртата част на играта.

Ще ви представя

света на Battle tech

Свят, обхващащ осем слънчеви системи, повече от 50 планети и над 200 космически колонии. Свят, в който човечеството се е разцепило на две части: Inner Sphere (обединение на населението на всички планети от родната ни Слънчева система) и Кланове – всеки със самостоятелна планетастолица, интереси и желания. А тежащите по 40 тона метални чудовища с височината на пет етажна сграда и с огневата мощ на средно голяма дивизия танкове, наречени Battle Mechs, са бойните единици и на двете враждуващи страни.

“Какво точно е Battle Mech и има ли той почва у нас” би запитал някой социолог. През 2436 година е създаден първият Mech. Първоначално е имал хуманоидна форма и се използвал като помощна машина за разкопаването на Марсианските

мини. След създаването на клановите настъпва истински бум в производството и доусъвършенстването на теш-ове поради тяхната висока функционалност, независимо от заобикалящата ги среда. Началото на третото хилядолетие идва с първата война за надмощие между кланове. За първи път на теш се монтират оръжия, като един робот е способен сам да разбие малка армия. Постепенно кланове разрастват своето влияние в космоса. Благодарение на новите метали, открити по новоколонизираните планети, техните оръжия и теш-ове комбинират високата си скорост с унищожителната мощ на електрическите си оръжия. Създават се първите дивизии от теш-ове и скоро тези машини се налагат като основна военна единица. След монтирането на Jump Jets теш-ът получава нужната проходимост, за да може да се използва както в градски боеве, така и в полеви условия, а дори и в космоса.

Четири теш-а образуват взвод – lance

Всеки lance си има своя lance leader и най-често армията на даден клан наброява от 10 до 35 lance-а. Само най-добрите пилоти имат правото да управляват теш-ове.

Ако си спомняте, в третата част на играта вие бяхте теш warrior, попаднал случайно на планетата на клана Smoke Jaguar в средата на войната между кланове. Сега войната е свършила. Inner Sphere си ближе раните, а само

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател

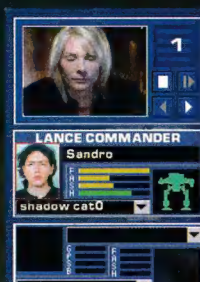
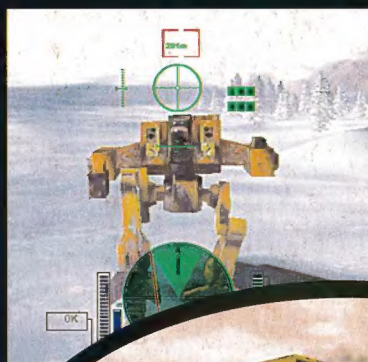
Zipper Interactive / Microsoft

www.microsoft.com/games/mechwarrior4

системни изисквания

Pentium 450 MHz, 64 MB RAM

1 GB free HDD, 16 MB Video, DirectX 8,



три от клановите са запазили повече от силите си неразрушени. Геймърът поема ролята на сина на гук Санрос от кастата Davion. Докато младият кадет се обучава на една от многобройните орбитални станции, кръжащи около планетата, дворецът е нападнат от теш-овете на клана Stainer. Атаката е неочаквана и брутална. В сражението са унищожени всички хангари, а vulture-ът на баща му пада в неравен бой срещу цял лансе (минутка мълчание в неговата памет). Всичко е изпепелено, а семейството на младия гук – пленено и разстреляно. Така вашата основна цел става възстановяването на мира и възкачването ви на престола. Помага ви вашият чичо – единственият оцелял роднина, но и него губите след четвъртата мисия. Бързо се окопавате от толкова много скръбни вести и сформирате съпротивата.

Като оперативна база ви служи орбиталната станция

на която тренирахте. Тук идва първата голяма промяна от третата част. Ако си спомняте, там бяхте ограничени да залазите шест теш-а (+4 оперативни) след всяка мисия и 800 т полезен товар (разбирайте оръжия, броня, кутийки кока-кола). Сега тези ограничения отпадат. До десетата мисия ще имате един наистина разнообразен хангар, съдържащ всичко придобито като плячка до момента.

След доста красивото интро историята се поддържа от бри-

финги в началото на всяка мисия и накрая идва ауторото. Сюжетът е нелинеен и имате два сценария за завършване на кампанията.

Постепенно към вас ще се присъединяват и други пилоти, докато сформирате своя собствен лансе. Всеки от тях има четири характеристики – за пилотски умения, точност, навигация и умения за бой през нощта. Всеки пилот е добър в дадена област. Така например неговият Гонзалес е най-добрият снайперист в групата, но управлява теш-а си все едно кара москвич в дъре. След всяка приключена мисия пилотите ви трепат опит и повишават показателите си. Но дори и в края на играта си остават достатъчно мъпи, за да ги заобикнете, и достатъчно добри, за да не можете без тях.

Когато отначало стартирах играта, бях отвлечен. Имах чувството, че гаджетите от Microsoft са взели всичко най-добро от третата част и са го отрязали! Ще започна с графиката. Наистина тя е нещо забележително, като не само забавително

изисква DirectX8, но го използва по предназначение

Дори в резолюция от 800x600 ще останете смаяни от приказната гледка на монитора, а в по-високите разделителни способности няма да повярвате на очите си.

Терените варират от планински райони и горещи пустини до заснежени тундри и градски пейзажи.



Самите меш-ове са красиво и реалистично анимирани, но по детайлност отстъпват на тези от предишната част. Светлинните ефекти са на невероятно ниво, а запалващите се Jet Packs гърмят като ауспуха на гореспоменатия москвич. Поддържа се 32 битов цвят, както и Transforming & Lighting енджина на nVIDIA. Самите сгради са много по-детайлни и избухват красиво (но не толкова, колкото унищожен меш). Но това, което ме изгразни, бе пилотската кабина. Всичко в размазано и нереално, а и почти няма разлика между различните модели. Като цяло графиката си заслужава шестцифрата. Естествено, всичко си има своята цена. Дори на ниска разделителна способност и средно ниво на детайлите GeForce2 се задъхваше, а 128-те MB RAM са задължителни.

Другата неприятна новост е управлението. Не знам на кой гений му е хрумнало с мерника да се придвижва и цялото тяло. Та нали идеята на този тип симулатори е, че докато тичате напред можете да се извиете и да стреляте, в която и посока да поискате. Дори и да завъртите торса на робота си на 90 градуса, гърбът ви пак остава незащитен. Друг е въпросът, че докато се обърнете с 20 градуса давате време на противника да ви вкара един залп и да гушнете букета. Също така

не си и помисляйте да започнете играта без джойстик

Това е единственият начин да обърнете скоростта на меш-а си от константна в променлива величина, както и да изстрелвате оръжията си групирани и прецизно.

Хубави неща могат да се кажат за звука. Просто е перфектен – пълна поддръжка на 3D-ефекти и четири тонколо ни, а музиката идеално пасва на обстановката.

Да понаминем към хангара. На разположение имаме 25 робота, от които само шест са ни познати (Shadow Cat, Thor, Bushwhacker, Vulture, Daishi и естествено Mad Cat), както и всичко от арсенала на клановете, за което само сме чували. Най-запалените фенове на битките с меш-ове с удоволствие ще забележат присъствието на моделите Catapult и Locki – които по-късно са основа за MC и Thor. Нов е стотонният Atlas, заместващ Annihilator-а и Mad Cat MK2 – побавен от малкото си братче, с 10 тона по-дебел и с една идея по-смъртоносен. Изобщо

В играта преобладават имена от семейство котки

Supernova е променил дизайна си и името на Nova Cat, така че не го пускайте кучето си близо до монитора! Роботите се различават не само по тонаж, броня и скорост, но и по типа оръжия, които могат да носят. Ако си спомняте, в третата част кой знае каква разлика между Annihilator-а и Daishi-то нямаше. Сега меш-овете разполагат с 4 типа слота за оръжия: за лъчеви, зарядни и ракетни, както и огни, т.е. универсални слотове. Така например Catapult има най-много ракети, а Mauler най-много AC (авторъдия). Когато кликнете върху някое оръжие, веднага излиза информация за далекостта, топлината, амунициите, които използва, и кратко описание на функциите му, така че няма да ги описвам. В хангара ще можете да боядисате

робота си в най-кретенския цвят, който ви хрумне, но това е по-скоро плюс за мултиплейъра, тъй като врагът ви засича при изключени радари и без пряка видимост. Той е като професор – знае къде си се скатал, за да преписваш...

Ето и малко

съвети за начинаещите пилоти

От правилната конфигурация на меш-а ви и способностите на пилотите ще зависи и крайният изход на битката. Така че отделяйте повече време в хангара.

Винаги балансирайте силите си. Не залагайте само на едно оръжие, а комбинирайте. Лазерите имат предимството, че не използват амунициите, но за сметка на това агски прегряват, а – повярвайте ми – никак не е приятно в разгара на битката да се изключите за охлаждане. Никога не изпускайте възможността да си поправите машината в малките червени конструкции по време на мисията – все пак вие сте един, а те са много. Вражеските сили са тъпи, нужно е само да се засилите в противника и да изстреляте всичко, което имате от упор. След това само се дръпнете, за да не пострадате от експлозията, а ако врагът ви превъзхожда, то концентрирайте огъня си върху по-силните меш-ове.

В мултиплейър играта е достоен заместник на Quake

Като заключение ще кажа само, че играта си я бива. За да я усетите по-добре, загасете всички лампи, сложете си каска, стиснете здраво джойстика и ѝ се отдайте – няма да съжалявате.

Георги (Mad Cat) Панайотов

Empire Interactive пусна новата си игра Sheep – подобие на добрия стар Lemmings, но както сами се досещате, с овце-е-е-е :-)

SHEEP

На геймърския пазар напоследък се нароиха доста логически игри. Някои от тях разчитат на славното си минало и предлагат стара стока в луксозна обвивка (Lemmings, The Incredible Machine), а други са съвсем нови (Pandora's Box). Всички обаче представят достатъчно предизвикателни главоблъсканици за геймърите. Новата игра Sheep внася свеж полъх в този жанр. Но какво представлява тя?

Преди милиони години на една все още млада и зелена планета

ганизъм, който с течение на времето обаче еволюирал в... овце!

В наши дни друг извънземен кораб (този път евакуационен) идва, за да прибере заблудените си роднини. На борда са четирима овчари, които със специфични за тях техники ще трябва да съберат всички събрата накуп и да ги махнат от Земята. Но главната пречка е компютърът на кораба на първите пришълци, който може би е ядосан, че не е успял да еволюира в овца/овен :). Той се опитва да ги спре като поврежда всичко по пътя им. Така работата се усложнява двойно. Освен че ще трябва да направлявате малоумни тревопасни, ще трябва да преодолявате и много препятствия. Това е историята в Sheep – обикновена, но наситена с хумор.

Вие поемате ролята на един от тези овчари. А те са пънкарят Агам Халф-Пинт, рокерката Бо Пийп, както и две кучета – Верните Шеп и Мотли. Четиримата имат различни начини за водене на бъдещите пуловери. На едни им липсва самоувереност и са по-състрадателни, други кипят от агресия. Но това няма да ви попречи кой знае колко по време на играта, така че избирайте който ви хареса, без да се притеснявате! Имате на разположение 7 главни нива с по четири подмисии (общо 28), както и четири вида овце (Modern Pastoral, Modern Factorial, Long Wool и Neo Genetic), които ще трябва да направлявате до овчия рай за събиране на вълна – Blue Hawaii. Със сигурност тези тревопасни са доста глупави (кой е ка-



зал, че на света няма потъпи същества от Lemmings). Те броят насам-натам и правят всичко, което е по силите им, за да бъдат убити. Междувременно единственото, което ви остава, е да ги направлявате напред като вървите към тях или им викаете. Ще прекарвате стагото си през различни ферми, средновековни подземия, междувъздушни светове и други подобни места. Но внимавайте, защото то ще се сблъсква с люлеещи се брагви, мечове, чукове, с трактори, със смъртоносни растения и т.н. На разположение ще са power-up-и (sheep love radios, candies, aphrodisiacs, etc), които би следвало да ви улесняват. Понякога ще трябва да зарязвате стагото си и да разузнавате за ръчки и важни пружини, които ще прекарват овците ви през непроходими места или да отваряте врати.

Геймплейт е доста забавен, но не очаквайте играта да ви залепи на монитора за повече от няколко дни. Sheep като цяло е приятно развлечение, но определено не е предназначена за хора, на които им



(Земята) се приземили представители на извънземна раса. Те трябвало да изследват развитието на по-нисшите форми на живот. С годините пришълците постепенно забравили възвишената си задача, слели се с околната среда и запруличали на земните същества. Туземците нямали представа, че сред тях живеел толкова висш ор-

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплейт ★★★★★
общо ★★★★★



издател 1xCD
Empire Interactive

www.empire-us.com

системни изисквания

Pentium 166 MHz, 32 MB RAM

80 MB free HDD, 4MB Video card, Win 9x



Няма да ви се налага отново да спасявате света, нито пък да провеждате геноцид над чуждопланетна цивилизация. Тук стимулът е прост – пари и борба за оцеляване.

Не може да се каже, че съм “приятен” противник за deathmatch. Независимо дали печеля или губя, другите винаги са ми “малко” сърдити. Склонен съм да допусна, че причината е в стила ми на игра. Без значение дали играя Delta Force, UT или Half-Life винаги причаквам, дебна, атакувам подло в гръб (обичайно с оръжие за близък бой) или се покривам на някое тихо, за предпочитане високо местенце, откъдето да усъвършенствам снайперистките си умения.

Това беше и основната причина да очаквам с нетърпение Hitman още от момента, когато в мрежата се появи първата информация за него. Но не бях заинтригуван от графиката, а от концепцията на играта. Тя е колкото проста, толкова и гениална. Убивате за пари, защото сте

**наемен агентатор,
известен в професионалните
среда като Hitman**

Борба за оцеляване, защото имате работодател, който не приема откази и провали (също като нашия редактор :-)). Историята не

ви се струва достатъчно “гълбока” за сериозен 3D екшън? Искате нещо по-заплетено? Добре! Hitman е “жертва” на генетичен експеримент. Не помни нищо от предишния си живот, което не може да се счита за минус, като се вземе предвид сегашното му занимание. Почти не чувства болка, не изпитва страх и е изключително издържлив. А на тила си има баркод.

Дотук вече трябва да сме наясно, че нашият човек без никакви проблеми

**засенчва всички герои от
филма “Агентаторът”**

и че уменията му лесно го превръщат в едночленен отряд на смъртта, дори когато е въоръжен само с джобно ножче. Агенцията, за която работите, се старае да осигурява достойно за репутацията ви въоръжение. Разбира се, удържат ви го от хонорара. Това не трябва много да ви притеснява,



тъй като услугите ви са доста добре платени.

Преди всяка “задача” получавате брифинг относно основните ви цели. Можете да разгледате и подробна карта на областта, в която ще работите. След това трябва да изберете екипировката и оръжията, с които ще се изправите срещу врага. Не се скъпете – реална опасност да ви свършат паричните средства няма (освен ако не сте някакъв уникален случай). Оръжията, до които ще имате достъп, както и финансите, които ще получавате, зависят от това как се



HITMAN

codename 47

THIRD PERSON ACTION

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD
IO Interactive, EIDOS

<http://www.hitman.dk>

системни изисквания
Pentium 300 MHz, 64 MB RAM, Windows
95/98, 400 MB дисково пространство

представяте на "работната площадка".

Почти всички достъпни оръжия са малко или повече класика

от арсенала на терористи и атентатори, поне според широко популярната от филмите представа. Могат да се разделят на пет категории: хладно оръжие, пистолети, автомати, пушки и снайперс. Хладното въоръжение включва гармата (особено популярно оръжие на сицилианската мафия – тънко копринено въженце, което се стяга около врата ви – да видим колко ще издържите!) и ножове. Можете да използвате нож и за фронтална

пустилния орел. Едновременно ползване на два пистолета също е възможно, в случай че ви е необходима огнева мощ, а не разполагате с по-тежко въоръжение. Автоматите са скорострелни, но шумни и не много точни. В тази категория попадат израелското UZI и германското MP5. Hitman може да държи едновременно скрити шест пистолета и два автомата, дори когато се разхожда само по къси панталони (явно преди се е подвизавал като факир или илюзионист :-)). Може да ви се стори странно, но в категорията пушки ще поставя както помпа, така и АК, М16 и М60. За снайперите няма да пояснявам – те са почти безценни. Можете да носите обаче само по една пушка или снайпер. Пушката не може да се прикрие. Снайперът може да се пренася открито или в дипломатическо куфарче. Във втория случай ще трябва да го



Hitman дори може да бъде прегазен от автомобил или изяден от диво животно. Ако не планирате внимателно действията си, като нищо можете да пропуснете целта си и то само защото сте се размотавали. Ако пък с невнимателни и прибързани действия предупредите охраната на мишената си, противниците ще започнат да се сипят върху ви от всички посоки. Всяка мисия може да се мине с извънредно внимание и солидно планиране или по абсолютно брутален начин, разстрелвайки всеки и всичко.

Всъщност, дори когато сте решили да се правите на Рамбо, ще трябва да внимавате с избиването на невинни. Работодателят ви не обича да привличате излишно внимание. Като нищо може да ви се случи да изпълните задачата си, само за да разберете, че за вас е пратен "чистач", защото не сте работили според "хигиенните" норми. В такъв случай ще получите като награда само "mission failed". Съгласете се обаче, че е трудно е да се въздържите, когато "невинен" барман ви гони с рязана гвуцевка, само



атака, но истинското му приложение е за рязане на гърла. Така ликовирате бързо и безшумно всеки невнимателен противник, но на пода остава издайническо петно кръв. Работата с грота изисква малко повече сръчност и е по-бавна, но освен че е тиха, е и чиста.

Пистолетите са няколко вида, като беретата със заглушител в много случаи е по-подходяща от

сглобявате преди да го използвате, а след това и да го разглобявате.

Сценарият на мисиите е изключително добър.

**"Поръчките" ще ви отведат
в Хонг Конг, Колумбия, Унгария
и Холандия...**

Навсякъде ще имате чувството, че се намирате в "жив" свят.

Плащате **2** месеца Dial-up достъп,
от BIAnet получавате **3**

само до 31 януари 2001

Колега с BIAnet!



София

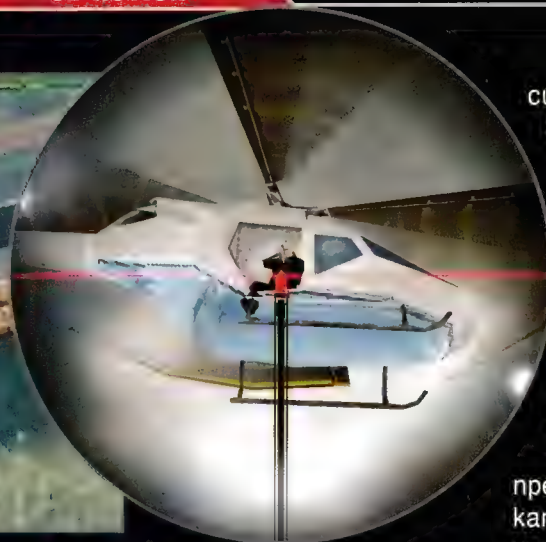
тел: 987 03 88

www.bianet.net

e-mail: info@bia-bg.com

15 часа - 11 лева, 30 часа - 21 лева, 90 часа - 59 лева, 120 часа - 75 лева

цените са без ДДС



защото сте облели в кръв пода и стените на заведението му.

Като един извънредно подъл тип смея да твърдя, че внимателното планиране винаги е най-краткият път към успеха. Естествено, винаги може нещо да се обърка. Ще се наложи да впрегнете всичката си съобразителност. По мое мнение най-добрият подход се състои в намирането на някой самотен представител на вражеския лагер. Промъквате се, обезвреждате го (нежно и безшумно), замъквате го на някое местенце, където колегите му не могат да го открият и взимате грехите му. Не е без значение чии грехи ще задигнете. Например

офицерска униформа ще ви позволи безпрепятствен достъп

до места, недостъпни за обикновен войник.

Изкуственият интелект през повечето време е на много високо ниво. Трябва не само да оставяте цивилните на мира, но и да се па-

зите от тях. Ако ви видят да се разхождате с извадено оръжие, те веднага се разкрещават и побягват панически, а противникът веднага се появява. Всеки излишен шум може да ви струва живота. Ако стражите намерят зле скрития и ГОЛ кадавър, те вече ще знаят ко-го да търсят. Дори когато носите бронезилетка, един точен изстрел е достатъчен, за да разплиска мозъка ви по паважа. Същото важи обаче и за враговете. Самите врагове рядко правят акробатични изпълнения, но се стараят да действат колективно и да ви притискат от всички страни. Е, може да ви се случи да стоите в стая с една врата и да ги избивате един по един, докато се опитват да ви докопат, но по принцип се сещат да правят засада в коридора. Понякога се случва стражите да преминат покрай кърваво петно или лежащо на земята оръжие без да проявят никакъв интерес, но да не сме толкова критични към изкуствения интелект.

Ако вече сте стигнали до извода, че играта е със сравнително висока трудност – прави сте. За да ви зарадвам допълнително, още сега ще ви съобща че

няма опция Save Game

Не изпадайте в паника – просто действайте сякаш от това наистина зависи животът ви. За щастие от IO Interactive са се сетили, че на някого могат да му избият чивиите, ако му се налага при всяка грешка да преиграва ми-

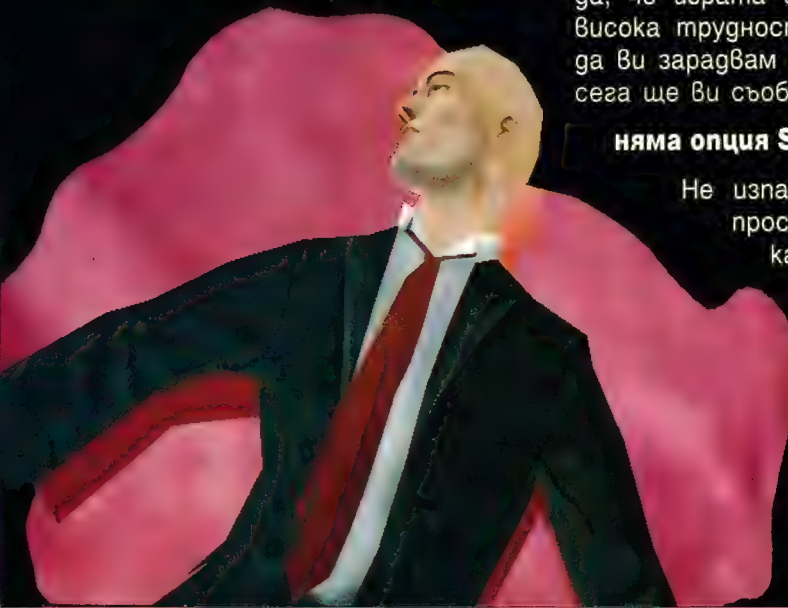
сия с продължителност около час. Имате право на няколко продължения (разбирайте цифра доста под пет). Когато ви убият, можете да почнете мисията отначало или да оставите играта да ви пусне с пълно здраве някъде на картата, като в този случай запазвате постиженията си – и добрите, и лошите.

Музиката е приятна, но бих ви препоръчал да я намалите, ако искате да подобрите шансовете си за оцеляване. Без значение в коя част на земното кълбо се намирате, всички персонажи говорят на един и същ език, като в зависимост коя версия на Hitman сте си купили той е английски, испански, немски, италиански или френски. Този "недостатък" се компенсира от акцента на хората. Поддържа се 3D-звук, така че притежателите на по-нови звукови платки ще могат пълноценно да се насладят дори на прелитащите покрай Hitman куршуми. Достатъчно е само да се заслушате, за да разберете с какво ви обстрелват. По звука ще можете да познаете и в каква повърхност е попаднал изстрелът – в бетон, дърво, плът... Накратко – озвучението е почти перфектно.

По отношение на графиката също нямам критики. От IO са използвали собствена графична платформа и бих казал, че са уцелили в десетката. Единственото, което първоначално ме подразни, беше стелешката се на около 200 метра от Hitman мъгла. Това явно е направено с цел понижаване на системните изисквания. За щастие, когато използвате снайпера, мъглата се маха. Когато влачите труп, крайниците му не висят във въздуха и не преминават през стените, а се огъват според терена, макар понякога и по начин, който най-малкото наемква за счупени кости.

Hitman: Codename 47 е игра, която освен типове като мен, ще зарадва дори и феновете на Thief. Малко е вероятно нивото на трудността и липсата на мултиплейър да я превърнат във всеобщ любимец. По един въпрос обаче няма спор – засега Hitman е единствената игра, която предлага подобно изживяване. Пробвайте!

Борис Цветков



Когато търсите
безкомпромисно
качество,
Сони е тук за Вас

SONY



DSC-S70
Digital Still Camera



DSC-F505
Digital Still Camera



След сравнително неуспешния опит през миналата година за "реанимиране" на легендарната класика Activision правят втори опит, с който разчитат най-сетне да наложат своето виждане за продължение в "цивилизоването"...

CALL TO POWER II

Трудно се пише за Civilization. Така авторът поема отговорност да говори за заглавие, придобило изключително емоционално значение за големи маси от геймърите. Каквото и да се каже по темата, съществува риск да пренебрегнеш някой "значим" фрагмент, свързан с тази вечна игра, да пропуснеш или да кажеш нещо, което може и да не се понарава на мнозина. Каквото и да напишеш, съдниците ще са повече от доволените.

Когато през далечната 1992 година на пазара се появи Civilization, това беше малка революция. Дотогава никога не се беше наемал с идеята да обхване цялата история на човечеството в една игра, проследяваща развитието на световната цивилизация с всичките ѝ повратности и рискове. Дотогава не беше правена толкова комплексна и същевременно гениално проста игра – построи град, развий го, построи още няколко и разбий противниците! Всеки, който поне веднъж обаче е разцъквал класиката, знае, че това изобщо не е толкова лесно, колкото изглежда на пръв поглед. Защото – а именно тук се крие чарът на Civilization – успехът се постига единствено и само след поредица последователни и взаимосвързани решения.

Така например не може да очак-



вате силна и боеспособна армия, ако нямате здрава икономика. Вярно е и обратното – не може икономиката ви да функционира безпроблемно, ако няма кой да защитава вас и вашите жители. В Civilization всеки научава по нещо – но най-важното, това не е случайно събрано и нахвърляно от някой талантлив сценарист информация. Всеки от нас получава реални знания за света, за човешката история, за еволюцията, за велики събития и велики хора.

Зад това невероятно хрумване с неочаквани последици седи човек, чието име е станало нарицателно за компютърните игри, както името на Бил Гейтс в областта на софтуера (без да взимам отношения върху достойнствата и недостатъците на гореописания). Става въпрос за Сид Майер, чийто външен вид на добродушен плешив чичко с шкембе изобщо не подсказва, че този човек е променил разбирането за игри преди и сега на 180 градуса. Затова и когато преди две години Сид Майер обяви, че напуска Microprose и започва собствен бизнес с правене на компютърни игри, мнозина решиха, че

представи на пазара собствена походова стратегия Alpha Centauri, подкрепяше тази теза. Обаче компанията Activision откупи лиценза от Microprose и през миналата година пусна игра с името Civilization: Call to Power. Тя разполагаше с всички предимства на класическата Civilization, като новостите засягаха интерфейса и управлението, което създаваше леки начални трудности. Може би и заради това беше обявена за провал и нескоропосана имитация на оригинала. Наистина тя имаше силна конкуренция в собствената разработка на Сид Майер – Alpha Centauri, но основен проблем си оставаше фактът, че на практика революционни промени нямаше. Всеки, поиграл някога поне за малко добрата стара "Civilization", няма проблем да влезе в час и да развие сравнително бързо и безпрепятствено своята империя.

Факт е, че

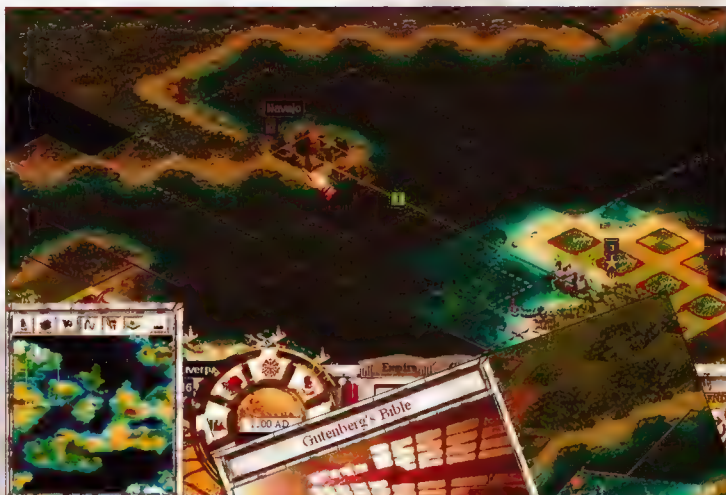
Call to Power е едногоста оспорвано заглавие

Докато hardcore феновете недоволстваха от донякъде объркващите промени в интерфейса, хората, играещи играта за първи път или отделящи внимание на Civilization от време на време – например, когато излезе нова версия – решиха, че липсата на истински иновации обрича начинанието на неуспех.

Call to Power 2 също може да се нареде в тази графа. Защото продължението на първата част също не предлага зашеметяващи нововъведения. Промените са по-скоро косметични и се отнасят преди всичко до тънкости в геймплея, незабележими на пръв поглед. Похвалното в случая е изключително професионалната реакция от страна от

Цивилизацията се превръща просто в класика

за която ще говорим само в минало време. Фактът, че Сид Майер



Activision по отношение на критикуите към първа част. Не може и да бъде друго, защото ако Activision иска да се измъкне от финансовата криза, мъчеща повечето компании за игри напоследък (справка – виж www.pstania.bg, News), трябва да предложи наистина конкурентни продукти на пазара. Логичен тогава е и въпросът – струва ли си наистина новото предложение

Като казах козметични промени, в никакъв случай не трябва да се пропусне споменаването на

основното изменение – самото име

Поради спорове за запазената марка Civilization и доста скъпичкия лиценз за използването ѝ, примежаван от Hasbro Interactive, от Activision са решили продължението да се казва само Call to Power 2. Това ми дава основания да вярвам, че наистина слуховете за нова Цивилизация от Microsoft може би са истина. Все още обаче това са само спекулации, затова по-добре е да се почака.

Началното видео на играта е многообещаващо. В добрия дух на предшествениците си то представя развитието на света от хаоса до космическото бъдеще, като качеството на филмчето определено

е повлияно от възможностите на новите технологии. При стартиране на същинската игра обаче ви очаква изненада – промени в графиката на практика няма! Единственото, което може да ви подсказва, че играете чисто ново заглавие, а не поостарялата вече Civilization 2, са графично променените менюта и различните военни части. Дизайнят на военните единици и градовете на практика почти не е пъхнат. За сметка на това

играта има изключително скромни хардуерни изисквания

и върви прилично на по-стари компютри. Единственото нещо, от което наистина имате нужда обаче, е памет. Много памет! С 64 MB RAM на моменти може да си помислите, че все едно сте само с един – така гнусно влаци и забавя.

Особено гразнещи са видеоклиповете, които се появяват при построяването на някое “чудо”. Честно казано, на моменти си мислех, че тези клипчета са взети наготово от първата част, като просто са поосвежени графично. Продължава да буди у мен почуда обаче леко дебилската връзка между някои от “чудесата” и тяхната видеобосновка.

Например Гутенберговата печатница, дала възможност за широко разпространение и развитие на книгоиздаването, всъщност се нарича “The Gutenberg’s Bible” (библията е първата отпечатана книга) и видеото ви показва купчини библии, подредени като чували с картофи! Без коментар...

Звуковете ефекти в поредицата на “цивилизационните” игри никога не са били зашеметяващи и не са играли особено значение. Този път има опит за известно подобрение, като успехът на начинанието е въпрос на вкус. Ще рече – прибнесени са звукови ефекти, типични по принцип за стратегиите в реално време, т.е. всяка военна единица си има специфичен отговор, а в контролните менюта нежен женски глас ви информира за манипулациите, които извършвате във вашия град. Това е действие в правилната посока, но как да се

www.usitcolours.bg

usit COLOURS

АГЕНЦИЯТА НА ПЪТУВАЩОТО
МЛАДО ПОКОЛЕНИЕ

София, бул. Васил Левски 35
тел.: 02/ 9811900
e-mail: sofia@usitcolours.bg

Варна, ул. Константин Стоянов 12
тел.: 032/62 25 30, 63 15 90
e-mail: plavdiv@usitcolours.bg

Видеоград, бул. Св. Св. Кирил и Методий 9
тел.: 073/ 607 17, 807 18
e-mail: mind@usitcolours.bg

СТУДЕНТСКИ, МЛАДЕЖКИ И ПРЕПОДАВАТЕЛСКИ КАРТИ
ЗА НАМАЛЕНИЯ
В БЪЛГАРИЯ И
ПО ЦЯЛ СВЯТ

cards@usitcolours.bg



обясни например, че всяка единица си има само по една реплика и след петнайсетото и повтаряне вече втръсва или пък че въпросната реплика се появява произволно, а не всеки път?!

След няколко критични думи по отношение на аудиовизуалните качества на играта е време да се на сочим и към същинската част на Call to Power 2 – а именно геймплея. Точно в него може да се намерят най-много изменения спрямо предишната част. Целта на играта е до болка позната на всички, а първа разлика е увеличената продължителност – около 6000 години или с думи прости – от 4000 г. пр. Хр. до 2300 г. сл. Хр. Забележките към опорочения и сложен интерфейс са довели до някои промени в менютата. Пример за това е

опцията National Manager

Тя позволява да управлявате империята си и да давате заповеди без да е нужно всеки път да посещавате градовете си и ръчно да настройвате какво да се строи. Това е особено полезно, когато градовете ви станат повече и губите лесно контрол върху събитията.

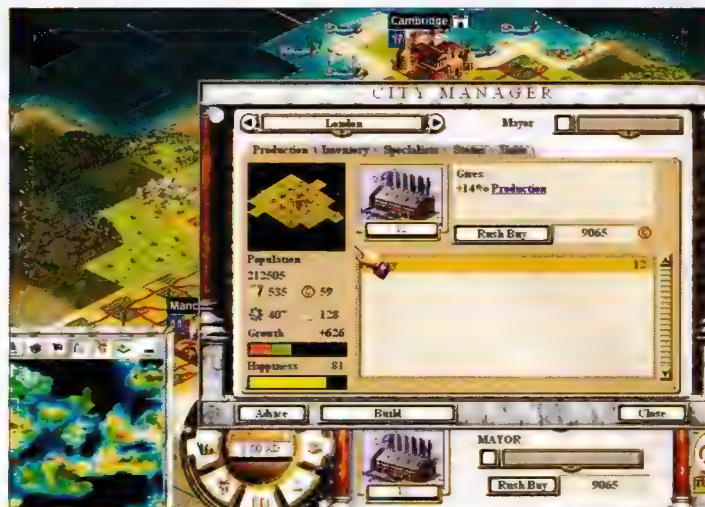
Empire Management Screen е нещо, за което мога само да поздравя разработчиците на Call to Power 2. Чрез това нововъведение става възможно териториите за обработване около вашия град да се увеличават с неговото разрастване. Това ще рече – ако в началото имате 5-6 полета около града, които да носят ресурси, с нарастването те стават все повече и повече. В старите Civilization съществуваше риск, ако построите някой град близо до морските площи – в един момент да се окаже, че ня-

ма как градът да расте! Предизвикалата толкова полемика Tile Improvements-система функционира също безотказно. Съществува и възможност за постоянно наблюдаване и регулиране на научната дейност на вашата империя. Ако в един момент решите, че избраната технология не ви трябва в момента, спокойно можете да я смените с друга от предлаганите.

Променени са и условията за победа в играта

Нова опция е възможността за победа, когато след изтичане на времето играчът е в мирни отношения с всички противници. За разлика от първата част вече не е нужно да клонирате извънземно, за да постигнете "научна" победа, а целта е да построите т.нар. Gaia-Controller, което много напомня за завършека на първата Цивилизация, когато трябваше да бъде построен космическият кораб Alpha Centauri, с когото да бъде изследван космосът. По отношение на бойните единици също има немалко изменения. Както е типично за всяка нова версия на играта, и този път военните части имат малко общо с предшествениците си.

Специално внимание е отделено на подводните битки но за сметка на това са пренебрегнати въздушните. Боевете се провеждат в специален прозорец. Доразвита е системата за групиране на армии. Нови са т.нар. flanking units (камо рицарите например), които не са толкова мощни, колкото нападателните единици, но имат предимството да комбинират качества на останалите части и са доста уравновесени. Поради това е особено важно правилното комбиниране на ва-



шата армия. Не може да пратите единици за близък бой без поддръжка от далекобойни части. Успехът се крие в доброто балансиране.

По отношение на търговията и дипломацията също има изменения. Така например вече няма значение дали градът, нуждаещ се от стоки, е свой или чужд –

действия се на принципа "интересът клати феса"

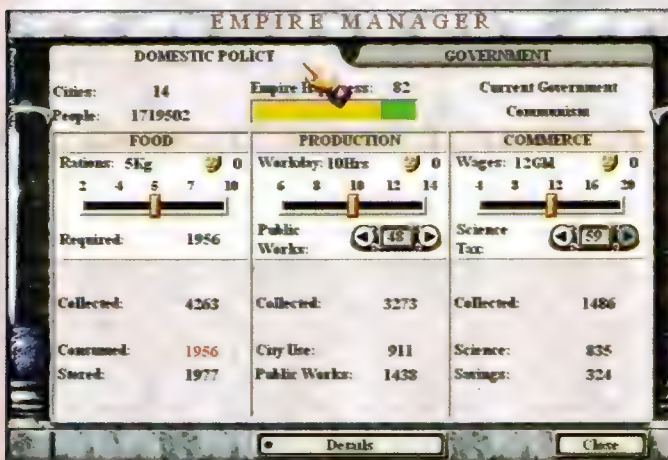
За дипломацията – за съжаление тя не е това, което се очакваше да стане. В това отношение игри като Alpha Centauri имат много повече какво да предложат. Трудно обосновими са решенията на компютъра при дипломатическите преговори. Отново, както в първата част, границите на противника играят важна роля. Ако имате сключено примирие, престъпването на тези граници значително лази по нервите на опонента ви и в един момент ще почувствате гнева му.

Не трябва да се забравя и мултиплейърът. В България тази опция не играе особена роля (по личното мнение), но е важно да се спомене възможност за игра по Интернет и в локална мрежа.

И все пак Call to Power 2 е страхотна игра. Въпреки недостатъците си по отношение на графика и звук. Отново почувствах старата тръпка на безсънното играене и непрекословното изолиране от външния свят. Духът на Цивилизацията е жив и това е едно задължително за всички фенове на безсмъртната класика!

На останалите – опитайте, но се пазете – риск от тежко пристъпяване!

Александър Бойчев



Косми, бира, машинно масло, грозни и дебели мадами, муризма на спарено, потно и протритото, безредие и още много други работи са първите неща, които ми хрумват, когато се сетя за американските рокери. Има такава игра!



Wheel of Freedom 2



Трасетата в цялата игра са само четири. Всъщност те не биха могли



Но какво всъщност представяват хората, които ми навяват подобни асоциации...? Те са групи или по-точно общества от "младежи" (хе-хе), които са казали своето "не" на всичко, което е общоприето. Обичат гдуколесните зверове, решили са да напуснат своя дом и вероятно да не се завърнат никога повече. Рокерите са отгадени напълно на своята свобода, без това да има нещо кой знае колко общо с анархията. Та точно за тези стрейнджъри става въпрос в това доста интересно моторно-рали, наречено Harley Davidson Wheel of Freedom 2.

Но не,

не си мислете, че става въпрос за истинско рали!

Тук вие просто обикаляте из Америка, възседнали своето Harley и се гоните с приятели - я за да съберете комплект карти(!), я за да минете през определени чешк-рoints и т.н. Начините за игра, предложени от авторите, не са чак толкова много. Малко е и раз-нообразието от мотори и писти.

да се нарекат "трасета" в истинския смисъл на думата. Това са просто големи открити пространства, по които може и да се шофира (колкото и да е трудно!). Надявам се вече сте наясно, че в тази игра не всичко е това, което трябва да бъде. Това важи в пълна сила и за моторите. Имате на разположение седем-осем модела Harley Davidson, които май по нищо не се различават помежду си. Освен това можете да изберете между няколко брадати, космати, дебели и грозни мъже или жени. След този избор обаче едва ли ще усетите някаква промяна.

Но в никакъв случай не си мислете, че играта е тъпа или скучна. Напротив! Тя всъщност е доста увлекателна. Сегнете ли веднъж пред екрана, няма ставане! Не си мислете обаче, че тя ще ви отнеме много време. 30 минути са предостатъчно време, за да я превъртите на едно от трите нива на трудност. Има нещо много готино в играта. Значи, за да минете от един етап на друг (май вече казах, че са само четири:--)), трябва да преминете през три изпитания. Едното е Oper Road Challenge. В него се състезавате с аверите по някаква писта. Третото е Checkpoint Rally - трябва да обиколите половината карта на Америка, за да намерите контролните пунктове. Това не е чак толкова трудно, тъй като най-долу на екрана стои една адски услужлива стрелка, която ви помага и упътва. Сигурно се чуди-

те какъв е вторият начин за игра. Той е безумно хитра измислица!

Изнагата се нарича Poker Run

Какво общо има т'ва с покер? Значи истината е някъде там! Някъде между шофирането и комарджийския нюх! Карате си, събирате разпръснати по трасето пет карти за игра на покер (отново мила-та стрелка е на мястото си) и след като ги вземете, сядаме на масата с бруталните си приятели-чета и сваляте картите. Естествено, преди това можете да смените до три карти. Резултатът се определя по следния начин: от времето, за което сте събрали картите, се изваждат точките, спечелени от покера. Повярвайте ми, ако имате добри карти, ще размажете всичките си съперници, дори и да ви се наложи да ходите пеш, за да събирате пръснатото тество.

И май пак стана така, че се повлякох...Забравих да спомена нещо за графиката и звука. Графиката е поостаряла - 800x600 с доста некрасиви картинки, но все пак е поносима! Звукът, издаван от моторите, е доста еднообразен. Фразите от типа на "Мама I am right", които ще чуете след всяко ваше пагане, вероятно ще ви писнат бързо. Но това не пречи поне да опитате Harley Davidson 2 Wheels of Freedom. Poker Run-ът е готин, а и играта като цяло също не е лоша.

Орлин Широв

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★



издател 1xCD
Canopy Games / Infogrames

www.infogrames.com

системни изисквания

Pentium 166 MHz, 64 MB RAM

470 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x



Half-Life-модификации се роят като майски детелинки. Дали новият Gunmen Chronicles ще бъде нещо повече от пореден клонинг?

Gunmen Chronicles



Gunmen Chronicles е поредната модификация за Half-Life. Казвам "поредната", защото от близо една година насам стана традиция да излизат модове за тази игра. Не мога да отрека, че някои от тях са доста успешни (Counter-Strike, Opposing Force, Team Fortress). Интересното е, че Gunmen Chronicles не е само multiplayer, нито само солова игра. Но по същество. Отначало се въвеших, когато седях 10 минути в едно движещо се влакче. Слушах как някаква мадама ми обяснява истините за живота. Абсолютно същото като в Half-Life. Но все пак научих, че съм боец от някакъв космически специален отряд, който се бори за мир и се казва Гунмен. За жалост не разбрах как се нарича героят, с

когото играя. Така или иначе той не е много симпатичен с тази екипировка, която поразително напомня фантастичен вариант на северняшка униформа от времето на Гражданската война в САЩ.

След като ми беше обяснена сложната междупланетна ситуация влакчето спря и аз се озовах на експресен

курс по 3D-екшън за полуидиоти

След като курсът ми загуби около половин час, аз бях провъзгласен за младши кадет. За жалост не ми дадоха оръжие и бях принуден да започна първата си мисия в космоса с гол в ръката... нож, разбира се.

Оттук вече започва интересната част. Заедно с аверите си новобранци (които си имаха пушки за разлика от мен) се озовах на някаква планета, където според диспечера имало нещо нередно. Абе отначало се постреснах. На въпросната планета беше много идилично – езерца, руини и някакви странни динозаври, на които изобщо не им пукаше, когато ги мушках изогзаг с моя... нож. Всичко беше нормално до момента, когато се оказа, че

някой беше заложил бомба. Изведнъж

Всичко гръмна, моите хора бяха мъртви

а аз най-после се оборудвах с някакво оръжие. След малко лутане из подземните коридори, престрелки с някакви автоматични оръжия и няколко размазани динозавъра, аз се доближих до една стена и чух човешки глас. Озовах се лице в лице с някакъв белобрад дядо, който беше облечен с южняшка униформа и поразително напомняше генерал Ли. Той ми даде да разбера, че съм попаднал в скривалище на някаква групировка, която се опитва да затрие всички представители на отряда Гунмен. Преди години въпросният офицер бил изхвърлен от висш команден пост и сега решил да си го върща... За зла участ дъртакът се измъкна невредим, колкото и яростно да стрелях. Той избяга, а аз трябваше да се бия с неговите войници с южняшки вид.

Оттук нататък смятам да ви спестя историята, която е доста интересна, и да премина в по-детайлно разглеждане на играта. Преобладаващите врагове са че-

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD

Rewolf Software, Sierra Studios

www.gunmancentral.com

системни изисквания

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, DirectX или OpenGL Video карта, 400 MB HDD

тири вида – динозаври, хора, разни киборги и биологични загости, които се наричат Хепоти и са създаде-



ни в изследователска лаборатория.

По нивата можете да срещнете и други

противници, които ви предпочитат в опечен биг

Ще се сблъскате с танкове, космически кораби, скорпиони и всякакви други опоненти. Между другото вие също можете да управлявате танкове.

Компютърният интелект на противниците ви е на прилично ниво, въпреки че понякога и те действат почти малоумно. Графиката е ясна – Half-Life т.е. модифициран енджин на Quake 2 с нови текстури за нивата. Звукът също не блесне с нещо по-специално и е със високото качество за такъв тип игри. Нивата обаче са доста интересни. Те се делят на четири вида – mayan, rust, west и rebar facility. Mayan е планетата, където попадате покрай първата си мисия. Ще се биете в руини, реки, ще трябва да се измъкнете от капан с алигатори и все от този сорт. Враговете на тази планета са предимно динозаври. Rust пък е технологична база. Там ще си мерите пушките с разни механични загости. West е нивото, което наподобява Redneck Rampage. В този Див, Див Запаз ще се стреляте най-често по хора. Там ви очакват срещи и с гигантски скорпиони, разни други буболечки и всякакви ходещи по земята деликатеси. Последното ниво е подземна база, където се провеждат секретни експерименти. В него има врагове от всякакъв тип. Между отделните епизоди има малки филмчета, които са направени с

енджина на играта.

Оръжията в Gunmen Chronicles са доста добри. По време на игра в мрежа

ще ви се наложи често да сменяте оръжията

Но внимавайте – амунициите не са безкрайни и не винаги се намират под ръка. Разполагате и с Combat Knife – загължителното напоследък оръжие, подходящо за разфасоване, отделяне на кори, рязане на месо и други дейности, нужни на всяко домакинство. Алтернативната му атака е много проста – прибирате ножката в канията и започвате да раздавате юмручни тупаници

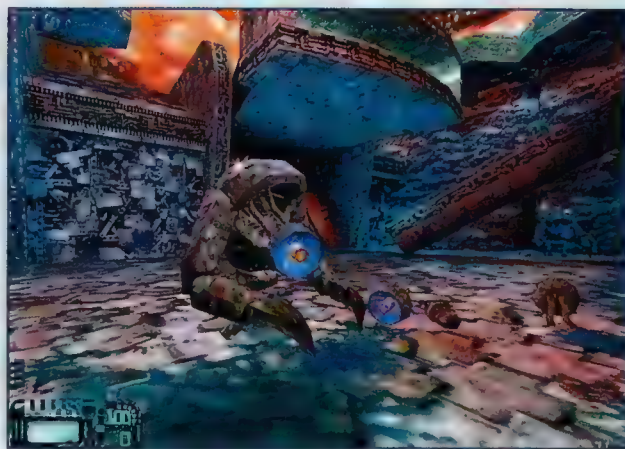
Следващото оръжие е Laser Pistol. Това би трябвало да представлява стандартното “водно пистолетче”, но в случая изобщо не е така. То има четири вида стрелба – pulse, rapid fire и charge, а когато си вземете и ъпгрейд, става класически снайпер. Всъщност различните режими на огън са доста оригинално хрумване, което прави вашия арсенал доста по-гъвкав.

Друг загължителен аксесоар от вашето въоръжение е вездесъщият Shotgun. Без него не може. Тази пушка е особено ефективна на близка дистанция. Тя може да изстрелва едновременно едн, два, три... дори четири патрона в три различни режима, които разпределят попаденията на по-голяма или по-малка площ. Minigun-ът пък е оръжие, което го имаше дори в Worms. И сега горе-долу е същото – изстрелва много куршуми за минимално време. Само трябва да внимавате с температурния датчик, защото понякога

пушката “откача”, ако се нагрее твърде много

Алтернативна стрелба на вашия Minigun е двойно по-бърза, но харчи повече амуниции и по-бързо загарява. Запознайте се и с вашия Beam-

gun – нещо като Lightning Gun-a в Quake. Използва се само в близка и средна дистанция, защото на големи разстояния е много неточен. При алтернативната му стрелба можете да настроите различни характеристики на оръжието. Разполагате и с Chem Gun – биохимическо оръжие. Можете да управлявате налягането в него, както и да контролирате двата химически елемента, които образуват експлозивната смес. MULE (Multiple Unit Launch Engine) – така май се казва базуката в играта. МУЛЕ-то е може би най-използваното оръжие в мрежовите двубои, понеже в повечето случаи причинява доста тежки щети на улучения. При алтернативна стрелба то може да се използва по много различни начини. Има опции, които ви позволяват да стреляте и със самонасочващи се ракети.



Освен това

можете да изстреляте две ракети наведнъж!

Разполагате и с гранати, които са идеалното оръжие за затворени пространства. Те нанасят много щети при това на голяма площ. Но най-добре разучете сами възможностите на вашия арсенал. Уверявам ви, те са доста разнообразни...

Така че, ако харесвате Half-Life, определено ще се зарадвате и на Gunmen Chronicles. Играта има увлекателно story, а и multiplayer-ът си го бива. Съвсем скоро ще излезат и ботове за играта. Налице са всички предпоставки Gunmen да се появи скоро и по клубовете.

Тази игра обаче едва ли ще може да си съперничи по популярност с Counter-Strike. Остава ни само да чакаме.

Бойко Маринков

American McGee's ALICE

Някогашната приказна реалност вече не е мястото, което познаваме от детството си. Забавните откачалници от книжката на Луис Карол, са мутирали в ненормални изроди, чиято основна цел е да превърнат Алиса в еднородна смес от месо, кръв и натрошени кости...

– Би ли ми казал кой път да хвана оттук? – попита Алиса.

– Зависи накъде отиваш – отвърна Котаракът.

– Все едно накъде... – каза малкото момиче.

– Тогава е все едно кой път ще вземеш – рече Котаракът.

из "Алиса в Страната на чудесата"

Вероятно нещо подобно се е въртяло в главата на American McGee, когато е решавал да каже "сбогом" на добрия стар id Software, за да се пресели в Electronic Arts... McGee е човек, който определено изглежда малко странно. Ако го видите на живо, вероятно ще си помислите, че пред вас стои фронтменът на някоя алтернативна група. Ако си сложи малко повече грим, той спокойно би могъл да замени Кийт Флинт от "Проджиги". Дълбоките сенки под очите му говорят за десетки, дори стотици безсънни нощи, прекарани пред монитора на някое PC...

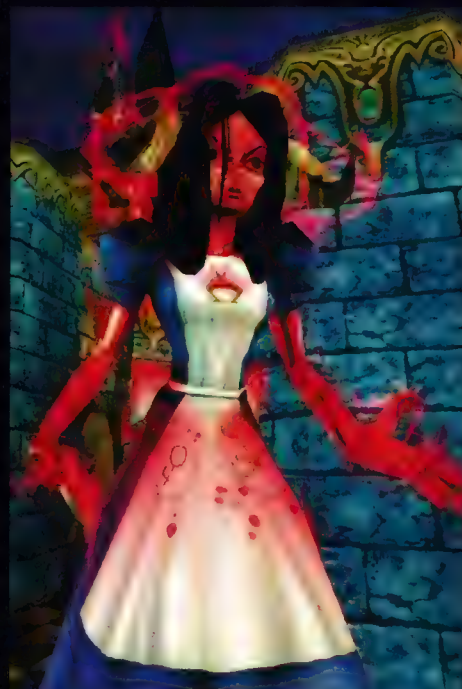
Кой ли пък беше този American

McGee, ще си кажат мнозина от вас и вероятно ще са напълно прави да питат подобно нещо. Не са чак толкова много хората, които са чували за него. Само най-вманиачените фенове на триизмерия екшън вероятно ще се сетят, че това е един от виновниците за раждането на легендарния Doom и една от основните фигури в id Software през последните години. За жалост American McGee винаги е стоял в сянката на други двама титани в този жанр – Джон Ромеро и Джон Кармак. Това обаче не го прави по-малък геймърски гуру. Може би точно затова талантливият програмист е предпочел да избере свободата и да дезертира от лагера на id Software. Малко странно е обаче защо той е потърсил убежище в консервативен геймърски мастодонт като Electronic Arts, за да осъществи своите авангардни планове...

"Имам си една мечта..."

сигурно си е казвал преди известно време American McGee, също както Мартин Лутър Кинг и олигофрена от рекламния клип на една гадна българска бира. Тази мечта обаче е доста особена. Вероятно тя не се е радвала на особено топъл прием в id Software. Става дума за доста странно продължение на "Алиса в страната на чудесата". Във въображението на American McGee се ражда един малко изчанчен хорър-вариант на популярната детска книжка. Никой не знае кога тази напранчива мисъл е започнала да витае в главата на геймърския гуру. Знае се само, че няколко месеца след преселването на McGee в Electronic Arts идеята изригва под формата на брутален триизмерен екшън.

Името на играта е American McGee's Alice и тя определено е нещо, което ще остане в историята на геймърската индустрия – ако не



като върхово постижение в жанра, поне като нещо доста различно. Не е ясно какво е вдъхновило бившия програмист от id Software, за да превърне приключенията на Алиса в истинска касапница. Вероятно McGee е изгубил твърде дълго време в Doom и Quake. :-). Едно обаче е сто процента сигурно – авторът на оригиналната "Алиса" Луис Карол в момента се върти в гроба. Вероятно бихме могли да захраним с енергия средноголяма жилищна сграда, ако закачим електрически генератор към неговия ковчег... :-).

При всички положения обаче American McGee's Alice е едно от малкото по-оригинални хрумвания, с които се сблъскам напоследък. То обединява геймплея и гледната точка на игри като Tomb Raider, Drakan и може би най-вече Heretic 2 с интензивния екшън, когото познаваме от класическите триизмерни патаклами на id Software. Е, Алиса не е чак толкова сладка и трудно би могла да си съперничи с Лара Кроф или с Рин от Дракан по антропометрични данни, особено по отношение на гръдната обикол-



графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★



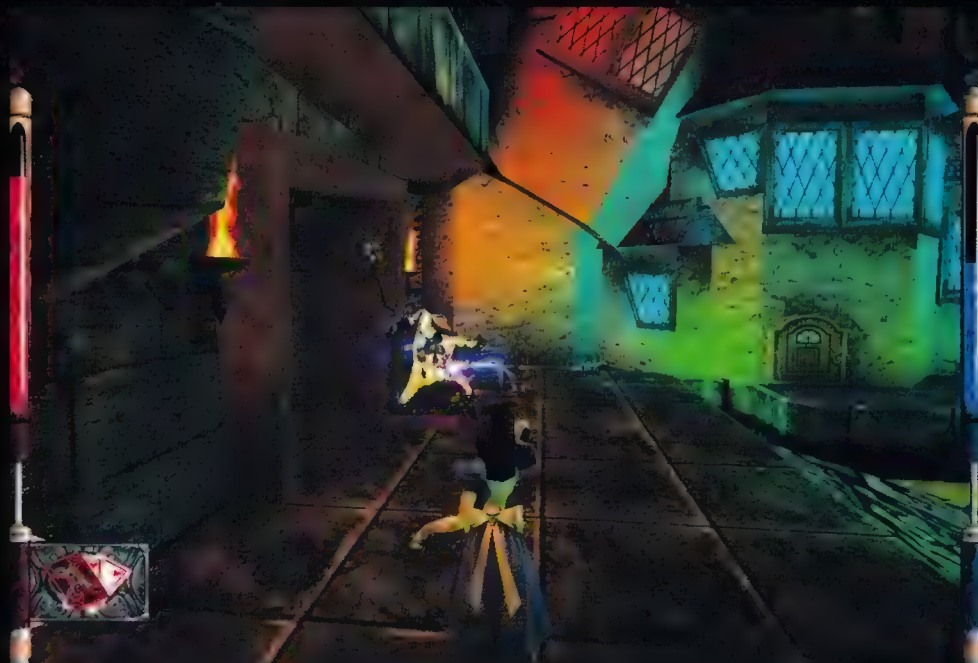
издател 2xCD

Electronic Arts

<http://alice.ea.com>

системни изисквания

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Direct
580 MB free HDD, 16 MB 3D Videocard



ка и бюста. :-) По-скоро тя прилича на някоя мадама от Викторианската епоха, което малко трудно се вписва в сегашните представи за сексапил...

Странният геймплей

обаче коригира този недостатък. Той е гарниран с леко изкривената и шантава визия на American McGee за нещата, което пружава на играта госта специфичен привкус. Само трябва да видите как Алиса посича някой от стражите на "Дама Купа", който всъщност представлява въоръжена до зъби карта за Бридж-Белом...

Но за това малко по-късно. Лично според мен бившият сътрудник на id Software малко е попрекалил с насилието. В играта има госта кръв и това някак си трудно ми се вързва с приказките на Луис Карол. Не ме разбирайте погрешно, определено не съм кой знае какъв моралист и обожавам екшъните, които обазрят екрана ми в червено. И все пак това е Алиса и аз трудно мога да я възприема като женски вариант на Кейлъб от мегабруталния екшън Blood. :-) Въпреки това тази игра определено има някакъв мрачен и зловещ чар, който ме залепи за компютъра още от самото начало.

Действието в American McGee's Alice се развива няколко години след събитията в Страната на чудесата от оригиналната история. Алиса е голямо момиче и вече знае колко гаден и несправедлив може да е светът на Възрастните. Ней-

ните родители загиват при пожар в дома ѝ. Героинята е принудена сама да се справя с несгодите на живота. В един "прекрасен" момент обаче става ясно, че Алиса пак трябва да се върне в Страната на чудесата.

"Ама каква Страна на чудесата, бе? Това няма нищо общо с оригинала!"

сигурно ще възроптаят онези от вас, които с носталгия си спомнят за Шапкаря, Мартенския заек, Тудълдум, Туигълди, Чеширския Котарак и всички други шашаби герои. Е, не се притеснявайте, отново ще се срещнете с тях. Може би малко трудно ще ги познаете в новия им мутантски облик... Главният виновник за цялата тази каша е Кралицата на сърцата (Queen of Hearts, която аз наричам просто "Дама Купа", защото звучи по-естествено). Старата ни познаница се оказва чудесен диктатор. Тя успява да пороби цялата Страна на чудесата и управлява с железен юмрук.

Единственият човек, който може да се изправи срещу тиранията на "Дама Купа", е Алиса, разбира се. Героинята много добре знае как се решават подобни проблеми в света на Възрастните – с добре наточе-

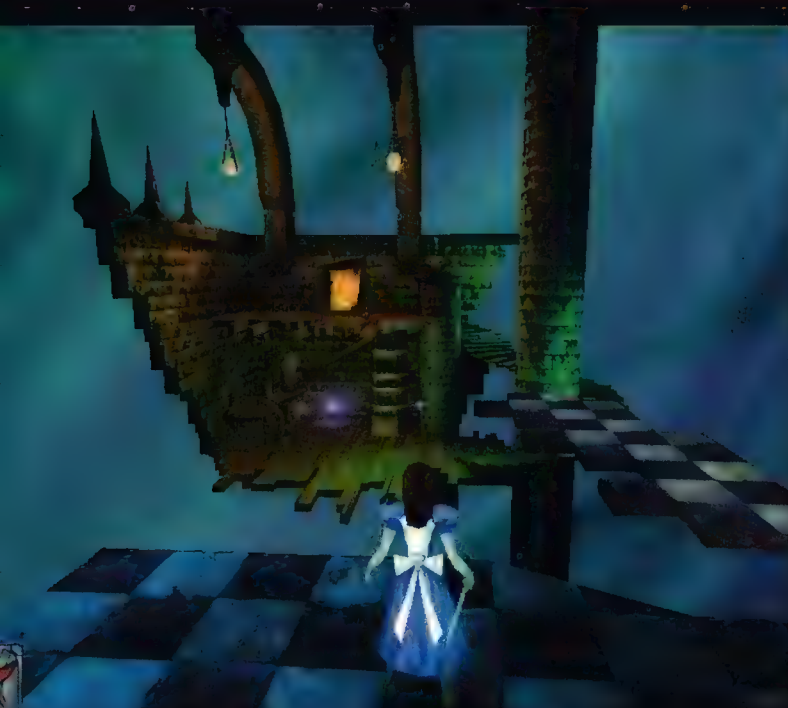
ния касански нож. Алиса има само един вариант за действие – да промърмори нещо като "...no more Mister Nice Guy!" и да нахълца на ситни резанчета първото зло създание, което се изпречи на пътя ѝ. Така започва вашето приключение. Отново ще трябва да вървите по стъпките на Белия Заек и да слушате странните съвети на ухиления Чеширски Котарак, който ще ви следва по време на цялото приключение и ще ви дава ценни напътствия как да преборите многочисления враг.

Първото нещо, което се набива на очи, когато си пуснете American McGee's Alice, е маниашката графика. Тя е първото нагледно доказателство

на какво е способен енджинът на Quake III

Може би е крайно време id Software да се поучат от Electronic Arts и да си наемат дизайнери, които могат да проектират наистина красиви ниша. American McGee's Alice изглежда сто пъти по-добре от еднообразните шарени лабиринти, в които закоравелите кукерки отбелязват фраг след фраг. Страната на чудесата и нейната постоянна деформираща се реалност са идеалното, където енджинът на Quake III Arena може да блесне в цялата си прелест. Най-накрая и аз трябва да призная, че графичната платформа на Unreal Tournament е





на път да си намери майстора. American McGee's Alice ще ви позволи да се наладите на мрачна готическа атмосфера, на която биха могли да завидят дори корифеи на приказките за възрастни като Толкин и Пратчет. Геймплеят може би е малко далеч от финеса на класическите фентъзи-игри. Просто се подгответе за здраво меле, гарнирано с интересни приключения и заплетени пъзели, които не са просто гърпане на ръчки и търсене на скрити коридори.

Арсеналът на Алиса е съставен от

госта чудати оръжия

Те са десет на брой и са разработени на базата на различни играчки и техните хорър-модификации. Ще трябва да боравите с уреди като касапски нож, леген жезъл, така наречените Jack Bombs и всякакви други странни приспособления. Всъщност можете ли да повярвате, че картите за игра биха могли да се използват като оръжие? Не? Тогава само почакайте да видите как Алиса изстрелва ця-

лото забила в своята жертва дузина наточени като бръснач шурикени (нали си спомняте какво представляват тези смъртоносни метални звездички). Доста забавни са и "демоничните зарове", с които нашата героиня вика на помощ различни свръхестествени създания.

Противниците, срещу които Алиса се изправя, също са необичайни. Освен с вече описаните войници, които представляват карти за игра, ще трябва да се сражавате с бойни мравки, въоръжени с мускети, месоядни гъби с челюсти като съблезъби тигри, чудовища от лава, порцеланови паяци и всякакви други гадини от армията на "Дама Купа". В края на почти всяко ниво ви чака огромен бос, с когото вероятно ще се поозорите. След като ликвидирате някой противник, можете да вземете неговата жизнена енергия. От нея не само възстановявате своята сила, но и презареждате оръжията си. Всъщност целият ви арсенал на практика използва едни и същи амуниции. От една страна това е добре, защото винаги можете да използвате най-подходящото оръжие за ситуацията, в която сте изпаднали. От друга обаче това е малко коварен ход от страна на производителите, защото изведнъж можете да се окажете единствено със своя касапски нож в ръка. Колкото и да изглежда страшен, той нагали ще ви помогне много срещу по-изпечените гадини от армията на Queen of Hearts.

Геймплеят в American McGee's

Alice е един много разумен компромис между чистокръвен екшън и елементи на приключенска игра. TombRaider-щините са поднесени в изключително дозирана форма, за да не се превърне играта в досаден jump&run или тренировка по акробатика. За сметка на това действията (и особено смъртта) на героите са анимираны по такъв начин, че да ви спре дъхът. Само трябва да видите как някой от стражите-карти се разцепва на две, надава предсмъртен вой и от него шурва ален фонтан. Агски ефектно е да се наблюдава и как някоя от мравките-мускетари набучва Алиса на своя щик и я мятва във въздуха. Може и да е малко болезнено за нашата героиня, но определено изглежда добре отстранено... :-)

След всички хвалби

по адрес на American McGee's Alice съм длъжен да спомена една малка подробност, която би могла да закопае тази убийствена игра на родна земя. Не ми се искаше да го казвам, но няма как – мултиплейърът отсъства... :- (Чудя се какво ли е накарало American McGee да постъпи по този глупав начин. И децата вече знаят, че всичко живо е луднало по игра в мрежа, особено ако става дума за team based action. И все пак се надявам, че Electronic Arts не са чак такива наивници и ще коригират този пропуск. Айде, време е да излиза нещо като Team Alice. :))

Момчил Милев

1^{во} Цифрово Фото
 24 часа поръчки по интернет
20% ОТСТЪПКА
 на всички поръчки
настоенни календари
поръчки по интернет
с ваши картинки
 София тел. 02/ 989 0029
 www.digitalphoto.bg
 print@digitalphoto.bg

ло тесне също като някой нинджа,



Закачалка за откачалки

Когато родителите спят, мишките празнуват! Орбител.
Денонощен най-откачествен достъп до Интернет за
искрени ценители. За закачане до пълно откачане с гаранция
минимум 3 килобайта в секунда - **тел.: 937 07 07.**

Orbitel 

Не Христофор Колумб, а българин от екипажа му видял пръв Америка, гласи една от най-любимите ни теории на тази тема. Има ексцентрици, които дори твърдят, че Новият свят бил открит от викинги! Ето как според тях е станала работата:

Cultures



Сигурно ви е известно, че викингите са стигнали до Америка много преди Христофор Колумб. Разбира се, те трябва да са били страхотни мореплаватели, за да постигнат нещо такова със своите кораби, които не са били особено развити в технологично отношение. Е, Вярно викингите са пътували по най-краткия маршрут – от Скандинавския полуостров до полярните части на Северна Америка, но така пък условията трябва да са били ужасяващи. Мисля си, че тези могъщи хора заслужават малко по-голямо признание от това, което получават в момента...

Но да не загълбаваме в световната история. Причината да подхвана тази тема е, че най-новата игра на не особено известната немска фирма Funatics експлоатира именно тази идея. В ръцете ви е съдбата на викингско племе, тръгнало да търси по-добър живот. Разбира се, те се отправят на това далечно пътуване без да имат идея какво ги очаква... и за щастие

откриват един нов свят. Всъщност откриват Новия свят.

Изправят се лице в лице с местните жители

индианци, ескимоси и маи (но те май не бяха от този район :-)). В началото трябва да преминете един tutorial от четири части. Той отнема горе-долу два часа изриво време (но ако се мотае, може и да убиете цял ден). По принцип можете да прескочите тренировъчния курс, но със сигурност някои детайли ще си останат загадка за вас. То не че загадки няма да има и след това...

След като започнете кампанията ще разберете, че викингите не са отишли на курорт. Истинската причина за похода им е следната:

Виждат падаща звезда на небето

и решават, че това е знак от боговете. За да ги омилостивят, те тръгват да търсят нейните части. Във всяка мисия трябва да откриете по едно парче от космическото тяло. Това е в най-общи линии историята на играта.

Като начало ще отбележа, че графиката на Cultures може да се определи с една-единствена дума – шарена. Всичко е така изпъстрено в ярки цветове, че първоначално ме накара да се запитам дали играта е правена за хора, живели не повече от 8 години. Моето мнение оба-



че е, че тази възрастова група сериозно би се озорила при сблъсък с Cultures. Причината е в невероятното количество суровини, продукти и т.н., с които трябва да оперирате. Някога си мислех, че в Colonization има много ресурси за управление. Оказа се, че в Cultures те са в пъти повече. Броят им е над двайсет. И всичко е навързано, разбира се. Ето и един пример. Фермерът отглежда жито, мелничарят го мели, а пекарят прави от брашното хляб (не че не го знаехте и преди, ама сега вече сте сигурни :-)). И така има няколко такива "въртележки". Професиите също са предостатъчно.

Викингите

Всяка ваша единица си има свое име, което безусловно я прави индивидуалност. Човечетата редовно трябва да ядат и спят, като за това си има съответните показатели. Ако сте им осигурили добри условия за живот, всичко ще бъде наред. Забравих да отбележа, че само мъжете могат да работят. Жените се занимават с техни си работи. Затова и само индивидите от мъжки пол имат показатели, характеризиращи тяхната трудоспособност. Един викинг може да изпълнява няколко длъжности (но не едновременно). Когато се потруди известно време на някакъв пост, работникът трупа опит и в даден момент се превръща в специалист,

графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD

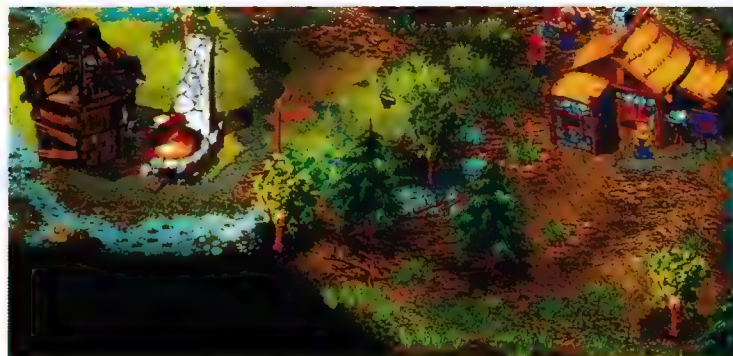
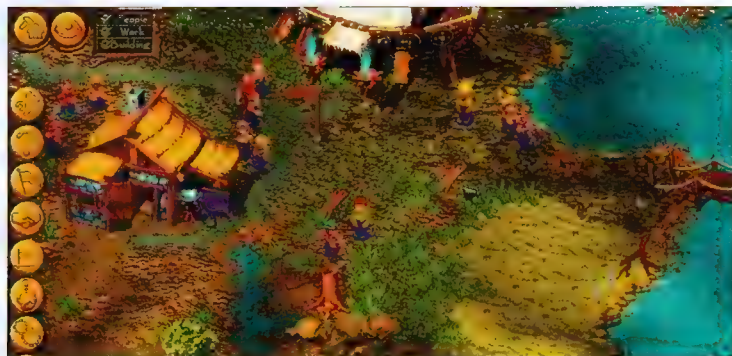
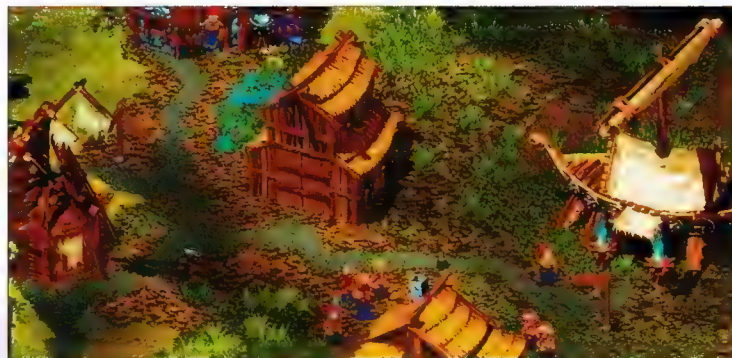
Funatics Development GmbH/THQ

www.thq.co.uk/cultures

системни изисквания

Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM

DirectX 7.x, Windows 9x/2000, Mouse



след което ефективността му за дадената дейност се покачва значително. Няма ограничение в броя на специалностите, които един индивид може да овладее. Така може да си направите специалист по всичко. И все пак той едва ли ще може да се грижи за всичко без чужда помощ.

При цялата тази сложност на всичко в играта не бива да се чуждите, че

Воденето на войни е нещо наистина засукано

Не може просто да си платите и да обучите армия за нуждите на своите завоевания. Преди това трябва да произведете цялата необходима екипировка съвсем сами. Има 3 типа войски – копиеносци, стрелци и пехотинци, въоръжени с мечове. Всяка единица изисква определен тип броня и оръжие. Ако инвестирате и достатъчно злато за тренировка на войниците си, те ще бъдат значително по-силни. Ако ги пращате на дълъг поход, добре е да ги снабдите и с бира, тъй като викингите унищожават индустриални количества от пенливата течност. При самото водене на сражението няма никакви особености. Просто гледате. Когато трябва да се защитавате, използвайте отбранителните кули. В тях можете да разполагате своите стрелци.

Интересен момент в играта е демографският фактор.

Вашите викинги

започват да се плодят, само ако вие поемете инициативата

(и имате нужда от още работна сила). Значи хващате някоя омъжена госпожа (омъжена госпожица едва ли ще намерите) и ѝ казвате "get a boy". Дамата се юрва да търси попилелия се съпруг. След като го открива, двамата се усамотяват в своя дом. Малко по-късно, съпроводен от фанфари, пристига... Дядо Колега! Да, ама друг път. И малките деца знаят, че бебетата ги носят щъркелите. И така, създаден е нов живот. Новопоявилният се човек е обречен на непосилен труд като общ работник на някой строеж. А може би той ще попълни редиците на многочислената викингска армия, след което ще бъде споletян от славна смърт на бойното поле, посечен от вражески меч или пронизан от отровна стрела.

А както знаем, загиналите в битка варвари отиват направо във Валхала, където пият до умопомрачение заедно със самите богове. Мъртвите викинги обаче май много-много не са ни полезни. Във всеки случай вие си решавате за какво ще използвате новороденото, когато стане годно за военна служба или за тежък физически труд.

Не мога да не спомена

игейните индиански имена

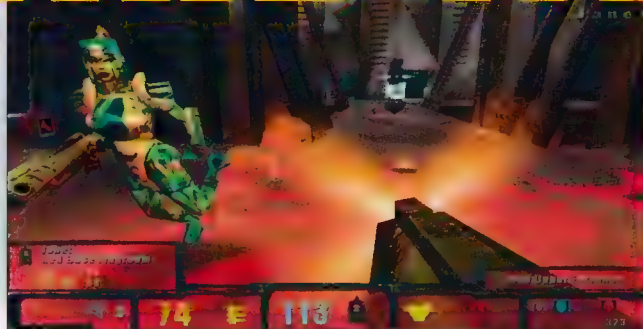
Понеже играта няма Fog of War, ще можете да ги разгледате добре. Те звучат горе-долу така: "He who got twenty scars" (Този, който имаше двайсет белега), "Glowing worm" (Блещукащ червей), "Split tongue" (Разцепен език), "Olla Badola" (каквото и да значи това), "The moody stone" (Блатният камък) и т.н. От своя страна викингите са кръстени типично по скандинавски – Свен, Ралф, Гунар и други подобни.

Като огромен недостатък ще изтъкна невъзможността да играете с някоя от другите раси, дори и в мултиплейър режим. Непонятна за мен остава причината за тази несправедливост. Просто нищо нямаше да коства да се въведе възможност за избор. Сградите на всички раси са еднакви като функционалност. Единствената разлика е в дизайна. Друг недъг на играта е еднообразието. След като разгледате и схванете всичко, просто няма да ви остане много за правене. Може би Fanatics не са си поставяли такава цел, но в играта се усеща остра липса на динамизъм. По този начин тя губи много потенциал само заради факта, че повечето хора не биха имали достатъчно здрави нерви да я играят. Но тези, които издържат на бавното темпо, наистина ще бъдат възнаградени за усилията.

Павел Панков

Expansion pack с взри

QUAKE III: T



Quake като явление не се нуждае от никакво специално представяне. Дори най-големите противници на триизмерните екшъни знаят за какво става дума. Затова прескачаме интрото и поглеждаме направо към интересната част.

Интересната част, ако трябва да съм откровен, бих могъл да я събера и изплюя набързо в няколко сбити реда. Така обаче рискувам да си навлека гнева на орди фанатизирани квакери (както казват в по-източните части на страната ни :-)), които вероятно ще загрътят пощата на редакцията с бомбени заплахи, написани с изрязани вестникарски букви...

Стоп, стой, загръж! Нищо лошо не съм казал още :) Аз също не пропускам да начупя краката на някой колега, макар и на Quake II. Камо изключим, че не успя да се разбере добре с Matrox-а ми и гръмна няколко пъти, самата игра си е абсолютно ОК. Ако си обичате познатата Quake III Arena (Q3A), няма да се разочаровате от новите team-подобряния. Или поне не би трябвало...

Quake III: Team Arena (Q3TA) се води expansion pack за Q3A и по думите на хората от id е резултат

от коментарите и забележките на геймърите. Ако съдим по името, явно въпросните загрижени играчи са се оплаквали най-много от липсата на читава опция за отборна (team) игра. Като се замисли човек напоследък подобен тип сражения са най-популярният инструмент за multiplayer забавления. В този смисъл Q3TA не предлага нещо кой знае колко качествено ново като геймплей, а по-скоро представлява едно

подобряние в досегашния стил на игра

с цел удоволствието от мрежовата битка да стане още по-голямо.

Възможните режими на игра в Q3TA са четири, един от друг по-прости като замисъл. Някои от тях вече сме виждали не един и два пъти.

Capture the flag

трябва да достигнете до противниковата база, да откънете от там знамето на врага и да се върнете при своя собствен флаг. Ако ви пръснат черепа по пътя, флагът остава да се търкаля край трупа на доскорошния му притежател, докато някой не го докопа. Окаже ли се, че някой от противниковите злодеи откъдне нашето знаме преди да донесем чуждото в къщи (т.е. в базата), номерът няма да мине.

Първо вие или някой от вашите съотборници ще трябва да свети маслото на пакостника и да прибере откраднатото.

Single flag

почти като горния режим. Разликата е, че знамето е едно, стои по средата на арената и чака някой да си го прибере. То трябва да се занесе до стартовата позиция на отбора - сиреч до базата. Трябва да внимаваме да не се спънем по пътя, че със сигурност някой ще ни помогне да нацелим с глава най-острия ръб в околността :-).

Overload

На най-опасното място от арената, сиреч в противниковата база, се намира един череп. Той е ключът към отбелязване на точки в този вид игра. Целта е да му напълним кочината с олово, ракети или каквото там ни се намира по ръка и да я разпилеем на милион малки парчета. Само с един пълен тел обаче няма да постигнем желаното, защото проклетият череп по незнайна причина е доста упорит и се регенерира със скорост 15 единици в секунда. А и типовете от другия отбор няма да се оставят да се упражнявате в точна стрелба по тяхното мило черепче.

Haverster

Черепите и тук отново играят ключова роля. За да се спечели точка, трябва да се случат няколко последователни събития. Когато който и да е играч предаде богу дух, в центъра на арената се появява черепче с цвѐта на отбора, към когото той принадлежи. За да отбележи точка, някой противник на покойника трябва да мине нао-

ВООПАСНО ВЪЗДЕЙСТВИЕ

TEAM ARENA



коло и да прибере урожая. Държейки завоюването под мишница като някоя гиня, въпросният играч трябва да достигне до противниковата база, където си получава наградата. Смъртта на играча води до моментална загуба на всички черепи, които той носи в момента на фаталната среща.

Сега вече е ясно кой за какво се бори. Нека видим с какви средства може да се постигне победата. По принцип не съм фен на детайлния преглед на бойното оборудване. Всички 3D-клонинги предлагат приблизително еднакви пушки, които малко се различават като идея и приложение. Раздувките около тях са си чиста проба разтягане на локуми. Тук все пак има някои интересни хрумвания, които следва да се отбележат.

Освен познатите оръжия, в

Q3:TA се появява тлъст chaingun

една много любезна минохвъргачка и готиното оръжие с пироните, което незнайно защо се загуби някъде из епизодите. Минохвъргачката заслужава малко повече внимание. Нещата, които изстрелва, залепват по стени, тавани и въобще по всякакви плоскости. Зарядите усещат, когато някой кофти тип минава край тях, и точно тогава гърмят със страшна сила. Играчът пак започва мисията с лека картучница, което трябва да ви подсеща за каква касапница всъщност става дума след като патак-ламата се развихри с пълна сила.

Освен на оръжията ще трябва да свикнете и на един набор от powerup-и, които се въргальт тук-таме и в дадени случаи се оказват неимоверно полезни. Делят се най-общо на два вида -

полезни предмети и powerup-и

увеличаващи възможностите. Красноречив представител на първите е katikadze (името говори само за себе си), с който можете да пометете всички врагове в огромен радиус. Във втората категория попадат стимулиращи екстри като scout (което подобрява скоростта на движение), guard (напомня кръвта на играча до 200 точки) и т.н. Тези powerup-и остават активни до края на жизнения цикъл на героя. Те винаги могат да бъдат разпознати по цвета на лентата, която започва да обикаля около играча, който ги е взел.

id-типовете са подготвили и гузина нови нива, по които да се понесе ехото от счупени кости и купенето на вряща кръв. За човек, незапознат с идеологията на Quake, това може да се стори малко, но в действителност изработката на дори едно добро multiplayer ниво не е шега работа. Проблем преди беше малко трудното разпознаване на съотборниците. Затова също е помислено -

може да изберете отделно глава и тяло за модела

на героя си. Смя да твърдя обаче, че и мъжките, и женските моде-

ли изглеждат малко комично заради

извратеното псевдо-гладуаторско облекло

В което са облечени.

Определено хитро хрумване е възможността да наредите и аранжирате по собствено усмотрение информационните елементи (тези цифри, които ви казват колко патрона остават в пушката и дали следващата близка среща с ракета ще е фатална). Предвиден е и кратък набор от бързи точно определени заповеди, които лидерът на отбора подава към колегите си - ботове или играчи от плът и кръв. Когато получите команда, може да изберете дали да я потвърдите или отхвърлите. Независимо от това какво решите, останалите от отбора веднага ще разберат за какво става дума по статуса на героя. По тази схема може да се постигне доста реалистична бойно-полева обстановка...

id си дават ясна представа, че името Quake вече е нещо като запазена марка в геймърските среди и хич не се срамуват да изкарват продължение след продължение. Много чудно обаче как ще са разположени римските цифри в номера на поредното продължение на играта. Първият Quake беше с един пирон, вторият с два, третия го знаете как се пише... Е да, ама идеята вече почна малко да се изчерпва и е крайно време Джон Кармак и компания да се усетят, пък ако ще само да сменят името поне.

Георги Пенков

Новите два диска от поредицата Heroes Chronicles не предлагат нищо изключително. Само заинтригуващата история ще сгрее сърцата на верните фенове, но едва ли ще привлече нови геймъри за Heroes-каузата.



За успокоение на всички Heroes манияци излязоха и последните две части на Хрониките. Искам да кажа все пак няколко думи за целия цикъл.

Идеята за пускането им може да се обясни с желанието на 3DO да оправи някои пропуски в досегашните Heroes-и, касаещи липсата на интересна история зад кампаниите. Според мен обаче играта си имаше достатъчно интересна история във всяка една от своите кампании.

Ако не бяха подхождали толкова комерсиално и да изкарат цялата работа в един пакет, можеше и да се получи един доста сносен експанжън, ама неyse! Не бих дал 80\$ без 20 цента за 32 карти на НОММЗ, които мога и сам да си спретна и да ги изджиткам с приятели! И след като изказах глобалното си възмущение по въпроса, ще премина към конкретните ми впечатления от "Masters of Elements" и "Clash of the Dragons".

Ще започна с малко предистория, защото именно историята е това, което все пак прави Хрониките приятни за игра:

В тези две части вие отново сте в ролята на безсмъртния войн Тарнум, който продължава своите превъплъщения след като вече го видяхме като духовен двойник на варварина Краз Хак и рицаря Кристиан. Сега ще можем да се насладим как се справя като вълшебника Драгон и рейнджъра Гелу, познати ни от Armageddon's Blade, специалисти съответно на Enchanters и на Sharpshooters – все юначни стрелци, даващи ви предимства в боя.

В третата част на Хрониките ще имате за задача да се преборите с повелителя на Елементите, целящ да... завладее света! А в четвъртата ще трябва да разкриете загадката около изчезването на "Добрите Драconi".

Не искам да ви разкривам повече от историята. Тя все пак се разказва по начин, различен от досегашните. Тук ще научавате какви точно разговори води Тарнум със своята любима, как "копнее и гасне" по нея, как търси на кого да остави повереното му дете, докато е на боен поход и т.н. Е, не мисля, че това е чак толкова интересно – такива неща и такава исто-

рия имаше и в един от single player-сценариите на оригиналния НОММЗ, а именно Myths and Legend. Там също течеше информация какво се случва по време на играта ви и тя също не е пряко свързана с геймплея, а освен това се основава на гръцката митология, та човек можеше и да понаучи нещо.

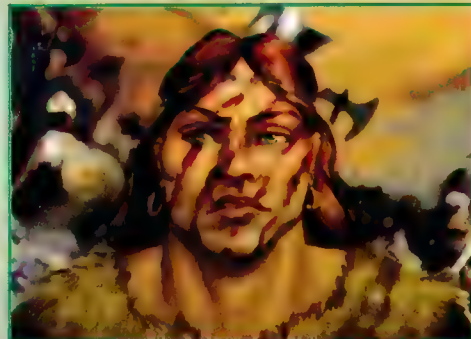
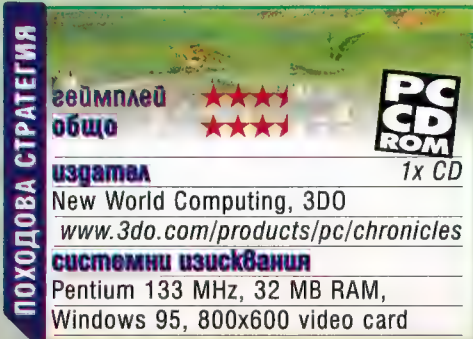
Това го споменах, не за да омаловажа най-интересната част на Хрониките, а за да предпазя тези от вас, които биха си дали парите единствено по тази причина. Концепцията на играта не е променена въобще. Няма голяма разлика и в трудността спрямо тази от предишните две Хроники. Отново ще се подвизавате предимно на S и M карти и ще търсите "здравия противник", който все така ще гледа да не ви се показва и така в очакване на "трудната битка" докато не установите, че неусетно сте минали поредния сценарий...

Филмчетата са добри като анимации, но и там има какво още да се желае – малко са кофти като графика, пикселите направо скачат по екрана ви. Не мога да си обясня защо качеството на картината трябваше да е по-лошо от това на Armageddon's Blade.

Хубавото към историята е, че тя е добре преплетена със стари събития от същия експанжън и така ви прави да се чувствате още по-съпричастни. Лошото е, че това е подтикнало дизайнерите на играта да помързелуват още повече и да пуснат някои стари cut scenes.

Хрониките ще се запомнят най-вече с колекционерската си стойност и едва ли ще успеят да стоплят поне малко сърцата на запалените като мен фенове на Heroes до излизането на четвъртата част (дано по нищо тя да не напомня тази).

Иван Атанасов





За да претерите сили с известен гротмайстор, изберете нивото с неговото име. Но ако изберете chessmaster, се подгответе за мат.

CHESSMASTER 8000

Има едни малки квадратни шоколадчета с ментов пълнеж. Казват се After Eight. Те се отличават с една уникална особеност – или ги харесваш, или повече никога не се приближаваш до тях. С шаха историята е същата. Или го играеш, или не. Средно положение няма. Съвсем друг е въпросът докъде желанието се покрива с възможностите. Но всъщност това няма значение, важна е идеята.

Е, ако харесвате шах и имате компютър, най-искрено ви препоръчвам да си намерите Chessmaster 8000. Това е много повече от проста симулация на играта, която ще ви срещне с пресметлив и агски досаден изкуствен противник. На едно единствено CD освен самия шах са натъкани и всевъзможни други интересни "неща". Има огромна библиотека, в която са поместени всички термини, свързани по някакъв начин с темата. Може да прозвучи невероятно, но те са наистина много. Подробно са описани всички откривания на партия, видовете защиты, атаки и т.н. като всяка една от тях е обяснена пълно и подробно. Вътре има и над сто партии, изиграни от 1790-та до днес... Коментарите по тях не са кой знае какво, но напълно могат да ви дават представа за то-

ва, което се случва на дъската.

Преди да започнете да играете е хубаво да си изберете определена сложност, която приблизително да отговаря на вашите способности. Нивата са подредени под имената на различни хора. Възможностите са няколко. Първата половина от списъка се състои от прочути шахматисти, втората съдържа обикновени ухилени американци. На върха на пирамидата е поставен абсолютно измислен субект, който носи името на играта. Разликите в началото на листа са свързани със стила на вашия противник, а в края – най-вече със степента на трудност. Така например, ако се изправите срещу Ананд, ще се срещнете с офанзивен противник, добре привикнал към черните фигури с рейтинг, клонящ към плюс безкрайност. Ако искате, можете да си изберете и Райна, която се намира почти в дъното. За нея е написано, че силно надценява способностите на кралицата (затова ще я матирате агски бързо).

Самият Chessmaster е доста силен опонент. Изкуственият интелект на тая гадина явно е най-добро по рода си, правено до момента. Трябва да проявите наистина завидни умения, за да успеете да го прецакате. Лично на мен той ми извади душичката. След петото поредно поражение се възползвах от една опция и си пуснах осем кралици срещу съответното количество пешки. Резултатът ми оправи настроението за цели 10 минути.

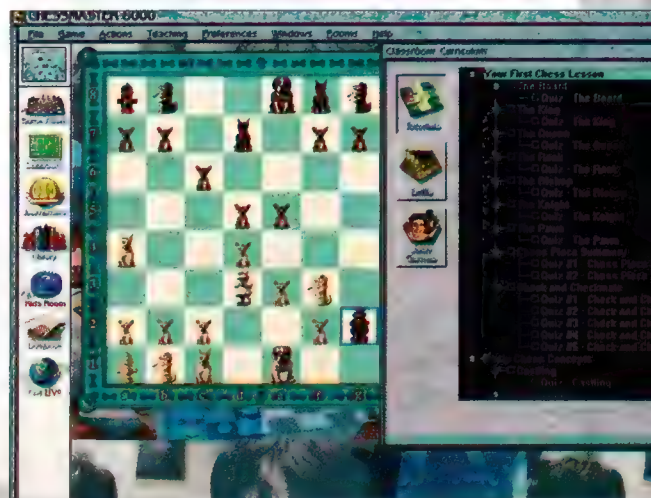
Chessmaster 8000 е пог-

хождащ и за абсолютно начинаещи. Има опция с детска стая, в която фигурките са направени малко по-весели, а противниците не ви разбиват толкова бързо. Освен това получавате подробни съвети и обяснения.

За графиката и озвучаването могат да се кажат само хубави думи. Всичко е приятно и изчистено. Авторите явно са се съобразили с факта, че в игри от този тип човек се взира доста продължително в екрана. Има допълнителни прозорци, които можете да отваряте и затваряте. Някои от тях определено са полезни. Можете да пуснете шаха и в една симпатична миниатюрна форма, след което да играете, докато сте в интернет или пък вършите някоя друга глупост.

Сергей Ганчев

P.S. Това, което ме издразни в играта, беше древноегипетският образ на един от тапетите. Все пак е хубаво някой да обясни на авторите, че шахът произхожда от Персия, и е бил развит в сегашния си вид преди около 1500 години благодарение на Индия и Китай.



графика ★★★★★★
звук ★★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★

PC
CD
ROM

издател 2xCD

Mattel Interactive

www.chessmaster.com/index.html

системни изисквания


Pentium II 233 MHz, 48 MB RAM

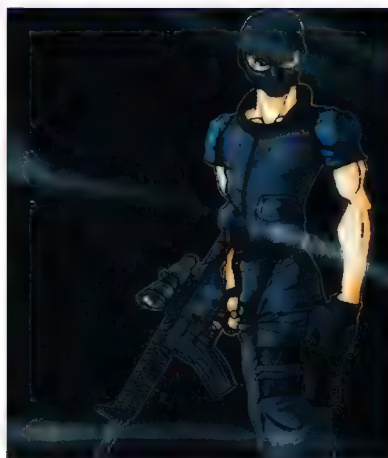
50 MB free HDD, 16-bit graphics, Win 9x



Download

<http://www.counter-strike.net>

 Когато нямате пари, не се хвърляйте към най-евтиното и слабо оръжие. По-добре си купете един пистолет Desert Eagle и изчакайте докато някой умре и "пусне" оръжие.



About

Forums

Download

да избирате различен маршрут всеки път. Не тръгвайте хаотично в първата посока, която ви попадне. Планирайте пътя си предварително.



Когато снайн-вате, сте лесна статична мишена, така че си отваряйте очите и задължително се прикривайте зад стени, кашони или храстчета.



Бъдете с един хог пред противника. Ако знаете добре нивото, няма смисъл да гоните враговете. Най-добре им направете засада.



Когато сте сам срещу много противници, опитайте се да ги разделите, така че те да излизат един по един срещу вас.



За съжаление Counter Strike няма Single Player. Вие обаче можете да си инсталирате ботове. Все още компютърните противници са доста слаби и не стават за сериозни съперници. На страницата <http://csnation.counter-strike.net/bots/> можете да намерите описание на най-популярните ботове.



Не играйте на една карта дълго време. Тя скоро ще ви писне и играта става безинтересна. В Интернет има много места, откъдето човек може да си изтегли тар-ове.



И накрая една забавна особеност – можете да смените изгледа на оръжията или skin-овете на играчите. По този начин играта става по-интересна. Така ще можете да изпробвате игра, в която смърфовете ще се бият срещу костенурките нинджа :-).



Конзолата на Counter-Strike се пуска като направите shortcut на ехе-то и в полето "Target" добавете "-console".

Надявам се, че ако не всички, то поне някои от тези съвети са ви били полезни.

Бойко Маринков



Няма смисъл да се правите на герои с ножа. Той в Counter-Strike е почти безполезен. Затова по-добре стреляйте с някакъв пистолет.



Бронята е полезно, но и скъпо удоволствие. Купувайте я, само когато знаете, че със сигурност ще ви стигнат парите за съвместно оръжие.



Ако сте го закъсали финансово, пробвайте да изпълните зададената мисия на нивото. Всеки заложник ви дава по 150\$, когато го водите със себе си, а при докарването на заложниците до базата сметката ви нараства многократно.



Когато залагате бомба, имайте предвид, че тя лесно се обезвредява. Като я слагате, постарайте се да го направите на по-скрито място, зад някой кашон например.



Избирайте вашия skin според нивото. Това важи особено много за снайперистите, за които са критично да останат незабелязани.



Когато ходите с включен снайпер, не виждате 80 % от нормалния изглед. Така

че по-добре използвайте далекобойната си пушка само при нужда.

Бъдете толерантни към хората от вашия отбор. Ако имате много пари, а съотборникът ви няма дори за оръжие, купете му вие и му го хвърлете. Той ще ви се отблагодари.



Влизайки в дадена стая, бъдете много предпазливи. Противникът ви може да се крие навсякъде. Не пренебрегвайте гранатите. Когато много врагове са се събрали на едно място, идеалното решение е гранатата. Дори и да не ги убие тя им е взела достатъчно кръв, че да се разправите с жалките им животи.



Flashbang или иначе казано военна гумка. Много добро решение при влизане в завардени стаи. Имайте предвид обаче, че ако някой снайперист дебне, дори и гумката няма да ви помогне.



Слушайте внимателно. Стъпките издават местонахождението на враговете. Звуковите ефекти от оръжията ще ви помогнат да разберете с какви оръжия разполагат.



Използвайте радара! Много хора го пренебрегват, но това е изключително хитро приспособление. Не позволявайте на врага да ви обгради. Старайте се да блокирате входовете към ключовите места.

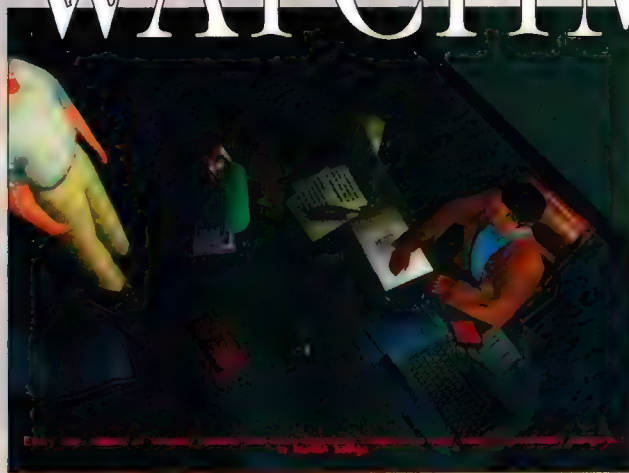


Ако мислите да станете сериозен играч, трябва да знаете повечето карти и техните особености. Старайте се



След успеха на Nightlong: Union City Conspiracy и Ark Of Time италианците от Trecesion подготвят истински шедевър за феновете на adventure игрите. Точно за Коледа на пазара излиза The Watchmaker - игра напълно изпипана в духа на Gabriel Knight. Вече чувам радостни възгласи от всички, на които им е омръзнало да чакат поредното творческо вдъхновение на Робърта Уилямс. Най-сетне има повод за ликувания!

WATCHMAKER



The Watchmaker е 3D adventure в реално време, който ни забърква в свръхестественото и паранормалното и ни представя двама главни герои. Darrel Boone е бивш консултант на Скотланд Ярл, а Victoria Conroy - млада обещаваща юристка. Двамата са изпратени да открият тайнствена машина, датираща от средновековието, която може да бъде използвана от неподходящите хора за унищожителни цели. Така те се озовават в стар австрийски замък, откъдето започва безкрайно лутане в лабиринти, решаване на сложни пъзели и дори малко екшън.

Обектите в играта могат да бъдат разглеждани изключително детайлно от first и third person, което само по себе си е истинска еволюция в адвенчър-жанра. Ще се убедите в правотата на гумите ми веднага щом започнете да играете. Удоволствието от това да гледате през очите на главния герой в подобна игра е неописуемо. Във всеки един момент можете да

преминавате от един герой към друг в зависимост от действието, което искате да извършите.

Darrel и Victoria имат индигуални качества: физика, логическо мислене, чар и гр., които ще помагат на играча да подхожда по различен начин в дадена ситуация. Така например в опитите да изкопчим информация от снажен господин, явяващ се охрана на замък, е добре да подходим с очарователната Victoria. Качествата ѝ да прелъстява са поразителни, повярвайте ми!

Управлението е много опростено. The Watchmaker може да бъде определена като point & click-игра с елементи на екшън адвенчър от типа на Tomb Raider. Пъзелите са страхотни! Нелинейната структура на играта ги прави още по-вълнуващи. В повечето случаи са под формата на определени ситуации, в които трябва да се извърши добре пресметнато действие. Те са равномерно разпределени в общо 80 местонахождения, като готически замък, подземен лабиринт и тайнствена пещера.

Точно както в Gabriel Knight, така и в тази игра има лека заигравка между главните герои. Darrel определено не е развълнуван от присъствието на партньорката си.

Ако той бъде обвинен в сексизъм, това ще бъде напълно основателно. Darrel е малко припрян, нетърпелив и предприемащ рисковани действия, а Victoria е пълната му противоположност. Между двамата непрекъснато прелитат искри, в които присъстват изключително находчиви реплики.

Тревожното в The Watchmaker е, че всеки играч има 24 часа да завърши мисията. Това определено не ми се понрави навремето в игрите The Last Express и Border Zone. В Watchmaker обаче ще видите, че нещата стоят по малко по-различен начин.

Времето може да бъде проверявано в органайзерите на Darrel и Victoria, както и чрез часовниците в замък.

Екипът от 12 създатели на играта е използвал услугите на архитект, за да бъде пресъздаден австрийски замък от този период. В играта са използвани сенки в реално време, скелетни анимации, подвижни текстури, като вода и облаци, както и частични системи, като гуми, искри и проблясъци, full motion филми и други приятни за окоето екстри.

The Watchmaker ще бъде неповторимо преживяване за всички почитатели на качествен адвенчър. Въпреки обещанията играта да се появи в края на ноември, тя ще бъде пусната по магазините малко преди Коледа.

Роро

uzgamek

Trecision

www.trecision.com

системни изисквания

P 266 MHz, 64 MB RAM, 3D Video,

DirectX 7a+, Windows 9x, 4xCD-ROM

Кралят е мъртъв! Да живее Кралят! Colin McRae Rally се завръща с пълна сила на мониторите, показвайки на конкурентите как се прави добра автосимулация! Простете, не добра, а прекрасна!

colin|mcrae|rally|2.0



Защо всичко хубаво идва в последния момент...? Може би защото за неговото създаване се отделя много повече време. По закона на Мърфи Colin McRae Rally 2 се появи часове преди редакционното приключване на броя. За щастие чакането определено си струваше...

Ако ви е писнало да се занимавате с "аматорски" arcade-ралита, ето едно супер реалистично състезание, което ще ви предложи от всичко по малко! Високи скорости, тълпи почитатели и, естествено, великото усещане за невероятно приключение. Преди години Colin McRae Rally даде на компютърните мании точно това, което желаеха. Една автосимулация, която мощно се доближаваше до реалността. И ето че сега се появи продължението на тази култова игра. То предлага много повече от



Всички ралита, излизали досега взети заедно.

Графиката е безумно яка.

Вече няма да се сблъсквате с досадни бългове като потъване в огради или шофиране върху прозрачен път, както се случваше в първата част. Момчетата и момичетата от Codemasters твърдят, че са разработили изцяло нов 3D-енджин, но това май е само рекламна уловка. Независимо дали това е така CMRR2 изглежда много добре!

Естествено, трасетата отново са ограничени. Под ограничени разбирам, че винаги има лимит на мястото за шофиране, въпреки че вече има "шорткъти", с които можете да си спестите някой груг метър от пътя. Освен оградите и мантинелите, които ограждат трасето, тук има гъсти гори, стени и камънаци. Понякога това води до един абсурд. Представете си, че карате по магистралата, решавате да спрете до пътя, но ви се изпречва невзрачна 60-сантиметрова брезичка. Решавате да я прегазите, но тя се оказва най-коравата и лоша бреза, израствала някога. Проклетият кютук ви чуни бронята, капака, предното стъкло и дори лявото огледало. Не дай боже да върхлетите със 100 км в час - гръвчето ще ви накара да видите как изглежда светът, обърнат с главата надолу. Е, в CMRR2 всички храсти и дървета са лоши и доста твърди. Това обаче не е голям проблем ако му свикнете - парен каша духа.

По-сериозни бългове в играта просто няма.

Всичко е изпипано, изгладено и сега тя изглежда брилянтно. В нея има 13 возила с лиценз от фирмите-производителки и с абсолютно истински и пълни статистики. Можете да ги покарате по 90 участъка във всяка точка на света и да се насладите както на предимствата, така и на техните недоста-



тъци. Както и в предишната част, ще трябва да минете дадено трасе, за да получите достъп до следващото. Играта има и три нива на трудност, които се "отварят" последователно.

Този път Codemasters са помислили и за по-бедните фенове на мулплеяра - добавена е възможност за Split-screen. Точно за този тип мултиплеър-игра идеално пасва Challenge-режимът. В него вие и вашият противник се гоните по писта с две несиметрични трасета. Може да се окаже дори, че едното е по-трудно от другото. В хода на състезанието обаче двата автомобила си разменят ролите и всеки от тях преминава в участъка на противника. Така нещата отново си идват на мястото...

И ето, че нищожната една страница просто привършва, а това е твърде недостатъчно място за рали от този ранг. Но все пак игрите се правят за кефа на геймърите, а не за писане на рецензии. Затова марш към близката сергия за дискове, грабвайте Colin McRae Rally 2 и се впуснете в лудата гонитба. Colin McRae Rally 2 наистина е достойно продължение на великата първа част.

Орлин Широф

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD
Codemasters

www.codemasters.com/cmrr2pc

системни изисквания

P 233 MHz, 32 MB RAM, 3D Video,
DirectX 7a+, Windows 9x, 616 MB HDD

JAGGED ALLIANCE 2

UNFINISHED BUSINESS



Както малки играли ли сте си на войници или пък като поголеми? Ако да, тази игра е именно за вас. Особено ако поне малко ви влече мъжествената работа на наемните командоси и си падаме по филми от типа на "Войник на съдбата" (аз не си падам, ама и това не ми пречи).

Разбира се, става дума за Jagged Alliance 2 Unfinished Business – експанжна на една от любимите ми игри и една от най-добрите походови стратегии (май е по-правилно да кажа тактически игри, ама...)

Историята:

Играчите JA 2 помнят как с помощта на група от избрани бойци

и добро владение на наличните мину трябва да свалите от трона самопровъзгласилата се за шефка на малката република Арулко кралица Дейдрана. Речено сторено и играта е мината. Мирът е възстановен, президентът си управлява републиката, а вие се отдавате на екзотични танци и пиетата. Но не ви било писано да си почивате дълго. На хоризонта се задава нова опасност за малката държава.

Някакви гадни типове от компанията Ricci Mining and Exploration желаят да налагат собственическите си мераци над мините за Арулко и след като гостът им го тях им бива отказан те (както напълно демократични и цивилизовани граждани) решават да си получат своето чрез сила. Провеждат една показна ракетна атака над необитаемия бивш затвор Тиха и заплашват, че това е само начало то ако не бъдат изпълнени исканията им.

Както всеки уважаващ себе си експанжър, и този не се различава много от оригиналния си предшественик и в същото време предлага някои новинки и блягунки, за да ви е по-приятно. Бъдете готови за битки.



Бедният президент на републиката, понеже си няма армия, се обръща към стария си боен другар, помогнал му да си възвърне властта в предишната част на играта – това сте вие. Ще трябва да съберете отново своя екип от смъртоносни мъже и жени и да смакате фасона на нагупите милионери от Ricci Mining and Exploration.

Започва Играта!

Ако си пазите старите save-ове, можете да си продължите със същия герой. Ако не (както е в моя случай) ви остават две възможности – първо, да преиграете JA 2 отново и тогава да започнете "Неговършената работа" или второ, да се откажете да си импортирате

графика ★★★★★★
звук ★★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★

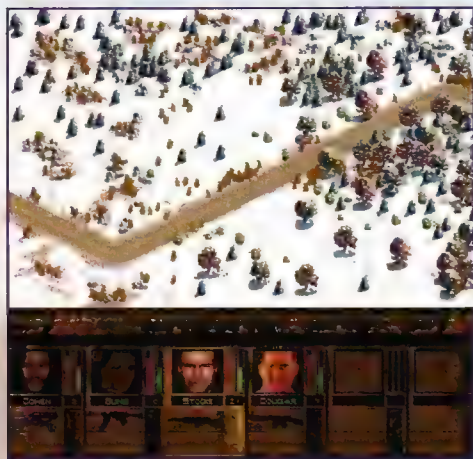
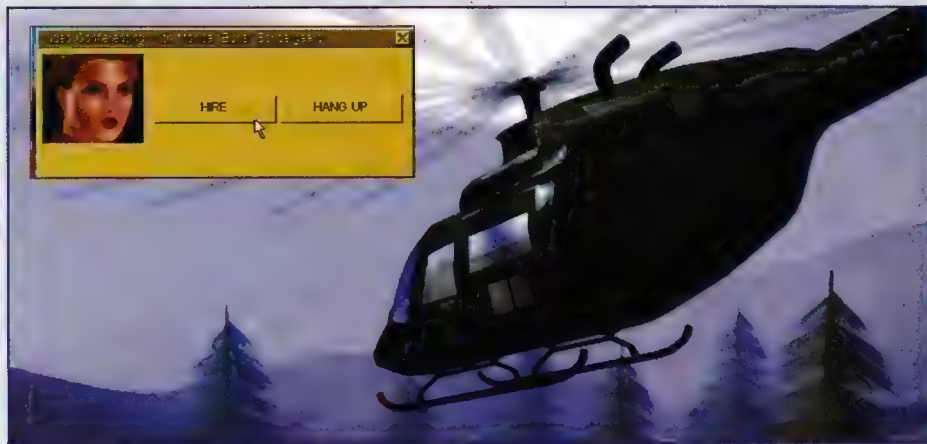


издател 1xCD
Interplay/Sir-Tech

www.sir-tech.com

системни изисквания

P 133, Windows 95/98, 32 MB RAM, 650 MB HDD Space, 4X CD-ROM, DirectX 7a



герой отпреди и да си направите нов. А тук именно е и първата новост – в оригиналната игра имаше един интересен и забавен тест, с който се определя характера на героя ви и неговите специални умения. Сега той липсва и на негово място има RPG-образно избиране на умения по ваше желание. Характерът на героя ви явно остава загадка и вече няма да бъдете “психар”, “пацифист” или нещо подобно, а просто един обикновен войник – жалко. Това не е болка за умирачка, но би могло да накара най-заклетите фенове от нас да преиграят оригинала отново, за да си получат своя интелектуален профил. Освен това, ако импортирате от стар save game, ще вкарате и променените статистики на наемни-

ците от A.I.M. и M.E.R.C., при което тези, които са имали “неблаго-разумието” да умрат при предишната ви военна изява, сега ще си “играят” мъртви до края на Unfinished Business. Ама те сами са си виновни. И това не е всичко – съвсем безплатно ще получите леко завишаване на трудността на играта, което да отговаря на повишените умения на опитния ви герой.

Друга новост са добавените терени:

Вече се биете и на сняг

което обаче не пречи на наемниците ви докато ходят да не оставят следи по него. Това беше добре направено още в Deadly Games (експанжънтът на най-първия JA), но за жалост не е намерило място в по-нататъшните версии на играта. А беше много приятно да преследваш врага по стъпки в снега/калта или по следите от кръв (тях си ги има и тук). Ще имате на разположение и нови наемници в M.E.R.C., които си струва да погледнете. А и ще можете да си прикомтквате още няколко блуждаещи по картата юнаци, готови да се борят за свободата на страната си. Ще разполагате и с някои нови оръжия.

Тайно се надявам и да имам но-

ви сглобяеми джаджи, но все още не съм достигнал до този етап на играта, в който да мога да експериментирам с различни джунджурии (една от най-сладките работи за любознателния геймър).

Повишил се е и интелектът на враговете, ама той и преди си беше ОК. За най-нахаканите е предвидено и ново ниво на трудност “Ironman”, изключващо опцията save по време на мисия – препоръчва се само на преминали курсове за оцеляване при морската пехота на САЩ.

Горе-долу с това се изчерпват всички новости, до които съм достигнал в момента (да ме извиняват читателите, ама играта дойде малко преди да приключим броя и нямаше време за пълното ѝ изиграване, макар че работих генонощно по въпроса).

За моя радост е запазено всичко хубаво от оригинала и никога да не е опитал да променя енджин или основата на “геймплея”. Принципът е: ако не е повредено, не го пипай. И това е добре! Ами май ви се изясни как стоят нещата. Настава нов период на благоденствие за феновете на походовите битки и аз като един от тях ви оставам и се връщам при “момчетата” – Time to take out the trash!

Иван Атанасов

Stefani Multimedia:edmania@techno-link.com Директен интернет магазин:www.allcdmania.com Доставка за наша сметка до 2 дни! г
КОЛЕДНО НАМАЛЕНИЕ в магазин на Княз Борис 134, т. 980-98-13 САМО до 31.12.00. За клиентите в сайта - подаръци!

Легални игри! ЛИЦЕНЗИ ЗА ЗАЛИ!

Купишки 1CD-10x0.36; 200 x 0.32
Купишки 2CD-10x0.59; 200 x 0.52
Audio касети-YOMedia, 10 x 0.35\$
CD-ROMенциклопедии 9.90
Diskemu YO MEDIA - 10 бр.х 0.52
CD-R-99 минути 1 бр. х 2.69
CD-R Silver-Silver, 12x,100 x0.35\$
CD-R Ceram/White,12x,100 x0.34\$
CD-R DZU, green,12x,100x\$0.31\$
CD-R 80 мин,green,12x,100x\$0.33\$

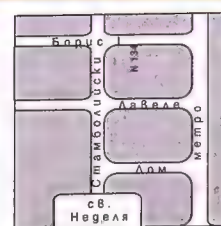
DVD Video гускове от 23.90
DVD Drives, players,allregions 299/799
Панку/чанги за 96 CD, черна кожа- 22.90
SONY Playstation console+chip 299.00
Чистачки за CD плейъри 9.90
Dolby SR RELAX Music CD 6.90
Starcraft/Quake 2, 3, Diablo 2 14/33/29\$

За дилъри на игри 20% отстъпка!!!

ДИЛЪРИ: Бургас - тел.80 30 45

Варна-тел-601 870;60 60 63,Хасково:345-20

Цени в лева, без отбелязаните с \$



НАБИРАМЕ
ДИЛЪРИ - ДО 50% ТО!

С този талон
при покупка
над 5 лева
получавате
подарък
1CD или MC

Представете си група германци - млади, сравнително симпатични, пият бира и шнапс. Имат си компютри и правят игри. Сега си представете, че милата компания се е опитала да смеси RTS с походовия ѝ събрат. Звучи интересно, нали? Е, германците го направиха и резултатът е сполучлив — казва се *Battle Isle*.

BATTLE ISLE

THE ANDOSIA WAR



Имах определения късмет да попадна на четвъртата серия от поредицата *Battle Isle*, носеща името *The Andosia War*. Стратегията е приятна и с неповторимо излъчване. И както доста други интересни жанрови хибриди, повишава настроението. Но пък може да ви докара и някоя лека форма на главоболие...

Действието се развива на планетата Хромос. Размерите ѝ са колкото земните. Тя е покрита от гигантски океан, отрупан с отделни малки архипелази. Малките островчета са обитавани от секта и остаряло, но крайно корумпирано правителство. След дълги години на съвместно разбирателство двете страни влизат в пряк двубой. В играта може да си избирате с коя

от тях да играете. Разлики обаче практически няма. Единиците и сградите са напълно еднакви и за двете страни. Единствените различия идват при картите на мисиите и философията на преките началници. На всяко ниво имате задължително два основни острова. На единия се водят битките, а на втория се намират щабът и всичките ви производствени сгради.

Бойните действия са издържани напълно в стила на походовите стратегии. Единиците се придвижват на базата на определен брой точки. Атаките на мотострелковите ви единици и пехотата се основават също на тях. Ако ги изразходвате напълно за движение, няма да можете да стреляте. Естествено, върно е и обратното. С развитието на технологиите и съответните ъпгрейди броят на точките се увеличава. Така ще можете да се движите повече и да стреляте значително по-точно. Времето, за което можете да придвижвате войската, е ограничено. Хубаво е да разгледате картата преди да започнете хода си. В началото на играта няма да имате проблеми, но с увеличаването на армията отго-

ворностите ви се увеличават и това може да създаде главоболия. Предвидена е възможност за "съвместно" движение на единиците. Когато противникът прави своя ход, играта не спира и тече в реално време. Цялата икономика заедно с развитието на технологиите се извършва по системата на всички стратегии в реално време. Сградите не изискват почти никакво внимание от ваша страна. Единственото, което трябва да направите, е да ги свържете към системата от тръбопроводи и енергопредаватели. Добивът на суровини е опростен до минимум. Имате вода, алуминий, желязо и електричество. Добре ще е да осигурите стабилна транспортна връзка с бойния остров. Мините и помпените станции са напълно автоматични и можете да ги ъпгрейдвате. С това ще повишите добива и скоростта на производство. С ъпгрейда на пристанището и фабриките ще получите достъп до нови единици. Единственото, за което трябва да се грижите, е винаги да има достатъчно ток и ресурси. Ако успеете да се справите с това, всичко друго ще си гоиде на

графика ★★★★★★
звук ★★★★★★
геймплей ★★★★★★
общо ★★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD
Blue Byte

<http://www.bluebyte.net>

системни изисквания

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

260 MB free HDD, 3D Video, Win 9x



мястото. Сградата на Академията осигурява немалко възможности за нови изследвания и ъпгрейди.

Авторите явно доста са се постарали по отношение на графиката и всичко останало. Доколкото успях да разбера, създателите са направили чисто нов енджин. Ефектът е наистина потресаващ. Ъглите, от които можете да наблюдавате войските и сградите си, са най-различни. Има две основни камери – една обща и една тактическа. Разликите между тях не са много големи, но по време на “бой” втората е доста по-полезна. Фонът и горичките са направени добре, а небето е приятно синьо. Смяната на деня с нощ също е добре изпипана. Единствените забележки могат да се отправят към терена

и водните площи. Един два пъти ми се случи да получа разпадане на картината, когато някоя от избраните единици се намираще на малко по-сенчесто място. А морето изглежда доста нереалистично. Повече прилича на пулсиращо чудовище от третокачествена комедия, отколкото на “необятна шир”. Друг озадачаващ факт е картата, която можете да извикате от горния десен ъгъл. Не смятам, че подобни неща трябва да са изцяло нарисувани, но все пак е хубаво да са на същото ниво с останалата графика. С F4 се включва допълнителна камера, даваща поглед от кабината на избраната в момента единица. Това е нещо наистина интересно и предлага още една перспектива за наблюдение на бойните действия

(макар че не съм го пробвал).

Озвучаването е приятно и ненапращливо. Парчетата към играта са едва десетина. Хубавото е, че нито едно от тях не носи чертите на някоя от тъпите “жанрови класици”. Ефектите са на ниво. Ако имате наистина хубав саундблестер и подходящи колонки или уредба, ще можете да се насладите напълно на тътена от експлозии!

Накрая няколко съвета: изиграйте трите въвеждащи мисии. Управлението на камерите е обяснено много добре. Имате доста голям шанс да разберете защо при натискане на числото 4 от пипрад-а всичко започва да ви се върти в кръг. В строежа на сградите има една две тънкости...

Сергей Ганчев



с Направу от PC Mania

ВСЕКИ ПЕТЪК И СЪБОТА

Let's DANCE

DJDIMIJ

DJBOBBY

JALTA CLUB



НАЧАЛО 18:30

Този път ще се изправите срещу вещицата, но в лицето на свещеника Jonathan Pugh. Въпреки интересните хрумвания, въпросът е дали последната част на трилогията е направена така интересно и толкова успешно, както другите две... Май не е!

BLAIR WITCH VOLUME 3: THE ELLY KEDWARD TALE



Young Boy : It's the witch! Elly Ked-

Наистина е странно да видиш необичайните резултати, излезли изпод дизайнерската ръка на хората от Ritual Entertainment. Фактът звучи още по-учудващо, като се вземе предвид какво всъщност могат хората от Ritual и немалкото хитови заглавия на този дизайнерски тим (каквото например е Sin или пък Heavy Metal F.A.K.K.). Става дума за третата и последна част от поредицата Blair Witch, носеща името Elly Kedward. Но по-реда на номерата.

Когато преди повече от два месеца излезе първата част на трилогията Blair Witch, проект на три компании, обединени с общото име G.O.D, тя

събуди респект с майсторската си история

изпипаната атмосфера и страховитите звукови ефекти. Експлоатирането на идеята за Проклятието Блеър придоби нови измерения, връщайки времето назад и прена-



сяйки ни в 1940 година на същото място, където във филма "уж" изчезваха авторите на филма. Заплетената история около отвличането на седемте малки дечица навяваше спомени за култовите заглавия на майстора на хоръра Алфред Хичкок, а единственото, което донякъде пречеше, беше леко недоизпипаният геймплей – битките се водеха трудно и противниците не бяха от най-леките. Всичко това се компенсираше от работата на хората от Terminal Reality върху сценария, така че човек наистина изпитваше наслада и удоволствие от този приятен адвенчър. Втората част завъртя часовника на годината 1886-та, когато в градчето Бъркитсвил млад войник изпаднаше в амнезия, а малкото момиченце Robin изчезваше в гората близо до местността Coffin Rock, известна със своята мистичност и наличието на вещици в района. Авторите от HumanHead се бяха погрижили играта да поправи недостатъците на първата част и тя беше станала по-дълга и донякъде по-увлекателна. Логичен е въпросът докъде са го докарвали хората от Ritual, имайки пред себе си две вече доказали се заглавия. Отговорът е – до под кривата круша!

Първото наистина смуцаващо нещо, с което се сблъскват още в самото начало, е

невероятно влошеното качество на играта

Имайки предвид, че и трите компании използват един и същ графичен енджин, направо буди недоумение как е възможно преди това дизайнерите да се справяха и да докарваха доста прилично визуално качество, въпреки вече морално остарелите 640x480 пиксела. Този път обаче всичко е доста по-различно, бих казал дори трагично. Графиката изглежда на моменти направо груба, а хората се движат доста изкуствено, сякаш поставени върху повърхността. Видеооткъсите не могат и да се сравняват с предишните – героите имат слаб синхрон между отваряне на устата и произнесената реплика, движат се сковано и неестествено. С две думи – личи си, че изобщо не е наблегнато на освежаване или доизпипване на визуалния елемент. Особено гразнеща е обаче камерата, която следи действието нахсанно и непоследователно. Изключително изнервяща е рязката промяна между различните елементи от картината – това става крайно рязко и насечено, което определено не може да се нарече майсторски дизайн. Направо да се ненацуди човек как хората от HumanHead и Terminal Reality успяха с допотопния енджин да изкарат прилична картина!

След като отделих внимание на



Prye : My good lady! Where are your townspeople going?



основния гразнител, развалил ми значително удоволствието от играта, а именно графичното изпълнение, може би тук е мястото да ви запозная и с историята в поредната и – уви – последна част на "прокълнатата" поредица.

Действието се развива през далечната за всички нас 1783 година в градчето Блеър. Вероятно повечето ще възкликнат

абе нали градът се казваше Бъркитсвил?

Това е факт, но преди градът да стане град с гордото си име, на неговото място е било малкото градче – за да не го нарека село – Блеър. Започва ли вече малко по малко да ви става ясно, откъде тръгва цялата история около зловещото проклятие?!

Вашата роля този път е на свещеника Jonathan Prye, загубил вярата си в Бога и решил да я открие отново, като за целта се е отдал на чудна професия, мечта за всеки маг и перспективен кадър – ловец на вещици! При това един от най-

места в селището има разлепени плакати със снимките(!!!) на тези деца – никога не съм се съмнявал в напредъка на фотографията...). Изглежда, че ще имате доста работа пред себе си.

Като цяло лично на мен обаче този път историята не може да ми направи добро впечатление. Тя звучи някак си... познато. Прекалено много елементи от нея са използвани преди това в някоя от другите две части, а новите неща са просто преекспонирани, цялата завръзка направо звучи плоско! И това не е случайно, защото в Blair Witch 3: Elly Kedward основно място играе екшън-частта, т.е. неслучайно авантюристката част е попребрегната. За съжаление обаче управлението този път изиграва лоша игра на играта и този факт, комбиниран с несполучливия избор на камерата, я правят по-скоро изнервяща, отколкото напрегната.

Противниците ви са доста еднообразни

като този път обаче разполага-

те с автоматично насочване на оръжието и така си спестявате досадното целене и донагласяне от предишните две части. И този път разполагате с дневник, в когото можете да прочетете кратко резюме на разговорите ви с отделните лица в играта или пък да получите яснота какво трябва да направите, за да успеете да решите пъзела.

Като казах пъзел, бързам да уточня, че персонажите са доста скучновати и плоски, което определено не говори добре за авторите, наблегнали предимно на своята идея за повече екшън. Арсеналът, с който разполагате, е доста разнообразен. В началото започвате с пистолет и добре познатия ни кръст (ха-ха-ха), а по-нататък в играта е възможно да се сдобие и с пушка, по-добър вид кръст с въпрекидната ефективност, магическа тояга и всякакви други окултни предмети. Определено може да се каже, че този път вещицата – може би защото е най-главната, кой знае! – се гони по класическия модел за лов на вещици.

В заключение мога само да кажа, че третата част от поредицата определено не ми хареса.

Нито атмосферата успя да ме заинтригува

нито геймплеят беше на ниво. Нещата изглеждат сякаш някой не си е свършил работата.

Това не беше един подходящ край на тази трилогия, но при всички положения се забавлявах с предишните две. Препоръчвам ги и на вас.

Александър Бойчев

Що за тъпотия да управляваш истински воен самолет, летейки между краката на столове и маси или под леглата в някаква стая, при това със задачата да унищожаваш танкове-игралки, които бъдат огън и жупел по теб?!



Сигурно всеки любител на flight симулаторите ще остане разочарован, когато стартира Dog-fighter. Но ако се заиграе малко, може би ще се увлече по играта, защото тя има едно безценно преимущество – отличната 3D-графика и усещането за реално управление на аероплан.

Задачата е повече от прозаична – да летите из стаите на някаква къща, като унищожавате вражеските самолети или танкове и събирате късметчета, както и загадени от условието на мисията цели – динамит, лепила, бои и други необходими за военната тактика продукти.

В първата мисия не можете да летите с кой да е самолет, но колкото повече напредвате в играта, толкова по-добри аероплани ще си избирате. Започвате от летище, обикновено разположено под някой стол. До него има танкове, които са си ваши, и въпреки че можете да ги унищожавате, по-добре е да не го правите, защото само те ще ви ударят по едно рамо в боя, когато в стаята ви влети вражески бомбардировач.

Един съвет – за да излезете от стаята трябва да натиснете ключа, който обаче се вижда само на тъмно, така че загасете лампата и тогава го търсете:-)

На таблото имате няколко индикатори, първият от които е за състоянието на самолета ви. Идеалното здраве е 100 точки, които можете да си наваксвате, ако на-

мирате късметчетата с гаечен ключ, а те често изпадат от поразените от вас вражески аероплани.

Следващият показател е за керосина – него зареждате от късметчетата с туба за гориво. Третият индикатор, както и петият, е за броя на патроните и бомбите, с които разполагате, а четвъртият показва колко звезди сте натрупали. Те се "кроят" обикновено във вази или заг чинии по витрините. Колкото повече звезди сте натрупали, толкова по-мошен става самолетът ви. Петият показател ви информира за скоростта, с която се движите.

В групите стаи ви очакват неприятелските танкове, разположени на стратегически удобни за тях цели – по столове, дивани, рафтове на библиотеката и т.н. Гледайте първо да унищожите врага, а после да събирате обектите, които се искат за изпълняване на мисията. Да знаете, че тяхното разположение е още по-абсурдно и от положението на врага, защото можете да ги намерите под леглата, заг мебелите, че дори и на лампата...

Много-много не се шляйте из стаите, а бързо изпълнявайте мисията, защото вражеските самолети на практика нямат край. И ако не искате да ви напълнят загника с олово, не ги допускате да ви изненадат в гръб. Когато изпълните мисията, се върнете на своето летище, за да получите нов аероплан и медал.

Свилен Енев

графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★

PC
CD
ROM

издател

1xCD

Paradox Entertainment

www.dogfighter.net

системни изисквания

Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM

300 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x

Какво правите, когато видите враг? Как какво — лаете... За какво живеете? Ами за да търсите кокали, разбира се. Ако житейската ви философия се свежда до изчистени от смисъл дебилни занимания, с тази игра ви очакват незабравими мигове...

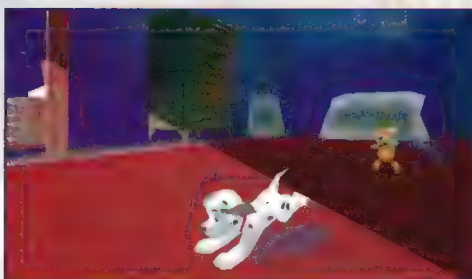
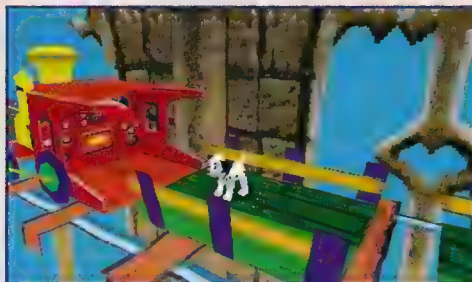


102 DALMATIANS PUPPIES TO THE RESCUE

Далматинци? Добре. Не помня дали едно време им бях голям фен, но със сигурност съм гледал поне 4-5 анимационни филма и все с далматинци бяха. Сега обаче хич не ми допадат. И играта не ми харесва. Нито пък съм очарован как са озвучени героите. А пък това, че трябва да я представям, съвсем ме отвращава! Може да си мислите, че съм прегубен? Не, играта е кофти. Преди да я оплюя ще спомена само, че се издава с марката Disney и би трябвало да си я купите веднага след като гледате анимацията по книгата "101 Далматинци". Представлява триизмерен конзолен тип jump&run екшън, в който главният герой е един малък пес, решил да става герой. Следват няколко говода за това защо трябва да се ограничите само с филма, ако сте решили все пак да отделите някакво време на петнистите хиени:

✧ Игрите, портнати от Playstation изглеждат почти задължително много отвратително в PC еквивалента си. Въпросната явно е точно от тях и графиката ѝ не отговаря на това, което се очаква от jump&run, правен по касов детски филм. Некачествени текстури, малко полигони, ръбати обекти... кофти комбинация. На едно малко дете може да не му направи впечатление качеството на рисунките, но със сигурност, ще пропищи от друго, защото:

✧ Управлението сигурно е подходя-



що за развиване на координационните умения на машинописка, но определено не предразполага към неангажиращо разхождане из триизмерните нива на играта. Става дума за следното — с единия набор от стрелки кучето се движи в четирите посоки. С други 2 се завърта камерата, с още 3 се лае, копнее/надушва и разговаря. Има и клавиш за скачане и няма да се учудя, ако има още няколко, които не съм открил. Ако тази игра е предназначена за малко дете, явно ме-

ниджърът на изградения отгел на Disney е пълен тъпанар.

✧ Разбирам, че един уважаващ себе си анимационен герой трябва да има извратен глас и кофти словоред, за да бъде максимално интересен на зрител от всяка възраст. Типовете, които срещате по нивата, обаче ви посрещат с меко казано отвратително захаросани и лигави гласчета, които могат да побъркат дори заклет педофил. Една от основните причини да изтъркам играта е, че не издържах през 3 минути да слушам "you're my hero", "yooooopee", "thanks for saving me" и още куп отвратни лигавщини, които произвеждат кутретата спасени от играча.

✧ Предполага се една jump&run игра да предлага всевъзможни боклуци за събиране, оръжия и т.н. Тук се събират само и единствено кокали, а към лошите се подхожда по един и същ начин — с лаене.

Оттук нататък не остава много и то определено не е достатъчно да ме накара да харесвам далматинците. Може да играете както с мъжко, така и с женско куче, макар че аз не усетих едното да умее нещо повече от другото. Тук-там из нивата се появяват и опити за разнообразяване на геймплея, които представляват малки логически главоблъсканици

Освен на основната игра може да се тестват и с разни странни малки аркадни шуротици, които като се замисля си заслужават повече от скачането с кучето. Една част не ми стана ясна — от основното меню се достига до нещо като албум с лепенки. Очевидно той се попълва от самосебе си, когато обходите по-обстойно нивото. Какъв е смисълът обаче?

Изводът е кратък: не я играйте тази игра. Добрият стар Quake заслужава повече внимание.

Георги Пенков

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★☆☆☆



издател 1xCD
Disney Interactive

<http://www.disney.com>

системни изисквания

Pentium 166 MHz, 32MB RAM, Win 9x
50MB free HDD, 3D Video card

STAR TREK DEEP SPACE NINE

THE FALLEN

Независимо дали сте маниак на тема Star Trek или сте просто геймър като мен новото заглавие по култовия фантастичен сериал има с какво да ви изненада приятно.



Тази игра породи у мен много противоречиви чувства. Първоначално погледнах скептично на новия third person action/adventure на фирмата Simon & Schuster Interactive. Не очаквах да видя нищо повече от група бабаути, опаковани във футуристични скафандри, които изтребват нелицеприятни слугести гадини и роботи. За щастие тези мои предположения се оказаха напълно погрешни... Играта предлага избор между трима главни герои – лейтенант Уорф, майор Кира Нериш и капитан Бенджамин Л. Сиско. Всеки от тези персонажи започва на различно място и изисква определен стил на игра, за да превърти приключението успешно. Освен това са предвидени по две уникални мисии за всеки един от героите.

Уорф ще допадне на всички, които не целят да се задълбочават в заплетени пъзели и загадки, а предпочитат бруталната сеч и кървищата около себе си. Кира пък е единствената мадама, която можете да управлявате. Тя е по-бърза и гъвкава. Използва предимно хитрости, за да оцелее. И е типът герой за тези от вас, които обичат да наблягат на adventure еле-

мента в подобен тип игри. Сиско (който освен цвета на кожата си няма други общи черти със своя съименник от музикалния бранш :-)) е балансиран герой, който предлага “от всичко по малко”...

И така, след като изберете с кого ще играете, можете да започ-

Разполагате с определен набор от акробатични номера, голяма част от които малко или много са заимствани от Tomb Raider. Направен е опит част от движенията да се замаскират и представят като оригинални. Вместо да лазят например, героите ви се придвижват в една доста странна приклепна “тоалетна поза”, известна и като “патешко ходене”. :-)) Особено интересно става, когато ги накарате да тичат настрана в това положение...

Друго, което ми се стори малко глуповато, е, че героите реагира доста лениво, когато го завъртате. Той бавно обръща глава, после прави чупка в кръста и ако още му досажда с настойчиви команди за завъртане, благоволява да помръдне и стъпалата си... При бой имате две възможности – ръкопашно меле или стрелба. В първия случай нещата са на ниво. Разполагате с разнообразни движения, за да раздавате правосъдие... Във втория положението също е на ниво... но на лошо. Не, не ме разбирайте погрешно – не, че нещо ме е разочаровало особено, а просто не намирам нищо свръхоригинално. Разполагате предимно със стандартните гърмялки от всеки среднотатистически триизмерен екшън... Имате си и мерник. А ако и това не ви стига, спокойно! Системата auto-aim е на ваше разположение.

По въпроса за движенията ще добавя и още нещо. Много ми хареса това, че когато плувате, водата ви издига към повърхността. Друго интересно около геймплея са някои оригинални предмети от рода



нете тренировъчното ниво. То е едно и също и за тримата герои. Ако смятате, че сте готови, можете директно да се впуснете в играта.

Геймплейът е доста разнообразен. Както казах, мисиите ви се определят според героя, когото предпочетете. Трябва да крадете определени артефакти, да поправите части от кораба си или да спасявате оцелели например. За жалост няма възможност в калабалъка да убие и някое “добро момче” :-). Въпреки различията между мисиите за отделните елементи, естествено има и общи за цялата игра. Такива са например движенията, които са еднакви за всички герои, попаднали под вашето управление.

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD

Simon & Shustler Interactive

www.sumonsaus.com/thefallen_site

системни изисквания

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM

100 MB free HDD, DirectX 7a, Win 9x



на phaser и tricorder, който използвате рагар, с когото можете да откривате скрити механизми. С него събирате и техническа информация за даден обект.

Управлението се усвоява лесно, стига да не сте свикнали със заглавия от типа на Shadowman или Tomb Raider, където се изисква да си вържете пръстите на флънга, за да изпълните дадено движение. Звучи странно, но именно това улесни при интерфейса на The Fallen ми създаде затруднения. Просто бях привикнала да натискам повечко клавиши :-).

Да обърнем малко внимание и на сюжета, който лично на мен ми се видя плосък, та чак вдлъбнат... Могъщата извънземна раса Pah Wraiths е на път да се домогне до трите Red Orbs. Целта е да предотвратите това като стигнете "преди всички", както казваха по радио "Хоризонт". Само тогава ще сте в състояние да се справите със завърналите се от изгнание пришълци.

Графиката на Star Trek Deep Space Nine: The Fallen е доста приятна. Действието се развива в

third person перспектива. Енджи-нът, на когото се гради играта, е подобрена версия на графичната платформа, използвана в Unreal. Наистина има какво да се види – дизайнът на нивата рава окомото, макар и да не е най-великото визуално творение, появило се на пазара напоследък. Анимациите, с които се сблъсквате в хода на действието, за съжаление не са по-добри от тези, които виждате по време на игра. Но това не значи, че са лоши! Сенките на героите се изчисляват в реално време и са доста детайлни. Движенията на персонажите са много реалистични, тъй като е използвана технологията motion capture, при която се сканират действията на живи хора. Героите ви разполагат с изразителни физиономии – те правят мимики и движат устните си, докато водят диалог. Хубаво е, че авторите са добавили на някои места и атмосферни ефекти – дъжд, сняг и мъгла, с което разнообразяват пейзажа.

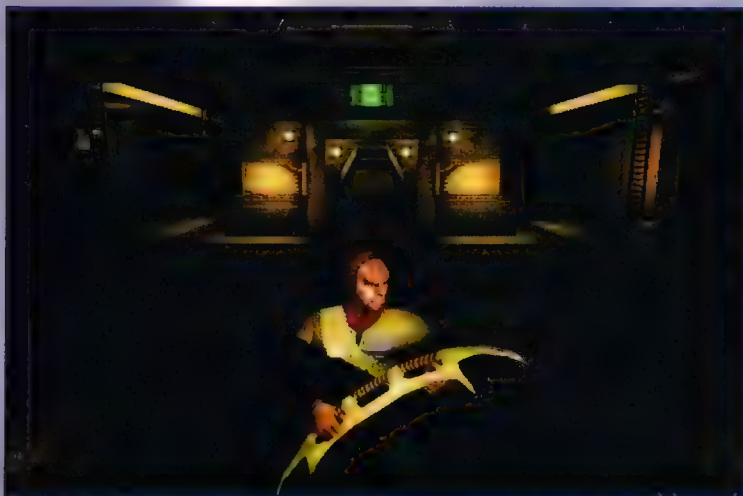
Като стана дума за местата, които ще посетите, мога да ви кажа само, че и те са доста различни. Ще прекарате около 20 % от

играта в космическа станция, също ще посетите манастира Bajoran, концентрационния лагер Jem' Hadar, обсерваторията база, легендарната пустош, коварната извънземна джунгла...

И музиката не е лоша. Има много интересни миксове, но като цяло не бях особено впечатлена от нея. Харесаха ми обаче звуковите ефекти. Хриптенето, издавано от някои опоненти, които предизвикваха у мен неистовото желание не да размазвам бедните гадини на асфалта, а да им купя "Ефизол"... :-) Садистът в мен пак проговори, когато чух колко автентично крещи главният герой при нараняване или смърт. Мога да отбележа, че беше съвсем като истинско или поне на мен така ми се струва...

Какво да ви кажа в заключение? Мисля, че играта има някакви шансове за успех, въпреки че залага само на соловите изпълнения и не предлага никаква възможност за multiplayer. А в епохата на манята по Counter-Strike това означава да обърнеш гръб на болшинството от геймърите...

Лили Стоилова



Ти нали играеш RPG-та? Ето, пиши за Sea Dogs! Така ми казаха в редакцията и бяха прави. На сайта на производителя играта е класифицирана като RPG-at-sea. Вярно е, ролевиците е с почти необятни граници. Но ако някой ме накара да класифицирам Sea Dogs с едно кратко изречение, ще отговоря: клонинг на Pirates! Но не просто клонинг. Руснаците от Akella са разработили концепцията на Pirates!, но са успели да добавят и нови елементи. И тъй като в последните години излязоха само две добри пиратски игри (имах предвид игри за пирати, а не от пирати като тези, които се продават на "Славейков" да речем), а именно Monkey Island 3 и 4, мога да кажа, че предстоят дълги часове на битки с корсари!

Почти съм сигурен, че всеки, който е играл Pirates!, вече е загърбил списанието и тича към най-близкото място, откъдето може да си купи Sea Dogs. Не всички са имали удоволствието да попаднат на тази класика от далечното геймърско минало или на другото култово заглавие Sea Legends.

Главният герой се казва Nicolas Sharp (уви, не можете да му смените името). Той е млад, кръвта му кипи, жадува за слава и богатство. По време на действието последната граница не е космосът, а морето. И така

Nick решава да се пробва като търговец

Да ви разказвам какво му се стоварва на главата след това не би било любезно от моя страна. Ще кажа само, че историята сякаш е извадена от роман на Емилио Салгари – няма да скучаете.

Не сте длъжни да следвате строго основната сюжетна линия. Играта изобилства от миниквестове, а ако искате, можете просто хаотично да нападате и ограб-

"Девет души в ковчега на мъртвеца! Йо-хо-хо и бутилка ром". Sea Dogs е истинска манна небесна за почитателите на ветроходните морски битки.

Sea Dogs



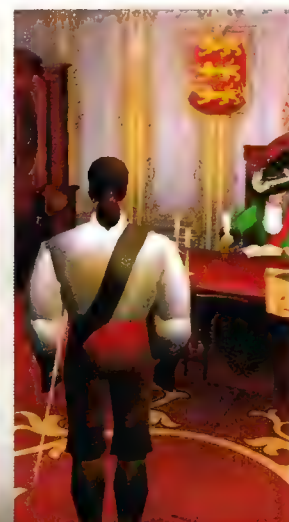
вате (или поне да се опитвате) всеки срещнат кораб. Това последното въсъщност не е особено добра идея. В региона има четири воюващи сили: Англия, Франция, Испания и пиратите. Добре е да сте в добри отношения с поне една от тях.

За да се превърнете в ужаса на моретата, ще ви трябва и подходящ кораб. Видовете плавателни съдове, до които имате достъп, са повече от двайсет на брой, като всеки има параметрите скорост, маневреност, брой оръдия, размер на полезния товар, екипаж и т.н.

Можете да зареждате оръдията си с четири типа снаряжи: обикновени гюлета – правят дупки и са евтини; шрапнели – отлични за избиване на екипажа на противника, ако сте решили да го взимате на абордаж, но, уви – късобойно; верижни гюлета – идеални за разкъсване на вражеските платна; бомби – разрушителни, но скъпи.

Няма да имате възможност сами да си изградите ескадрила,

но ще срещате NPC-та капитана



графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★



издател 1xCD
Akella Coproration / Bethesda Softworks
<http://seadogs.bethsoft.com>
системни изисквания
Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
800 MB free HDD, 8 MB Video, DirectX 7

ни на кораби, които ще ви помагат в битките срещу дял от плячката.

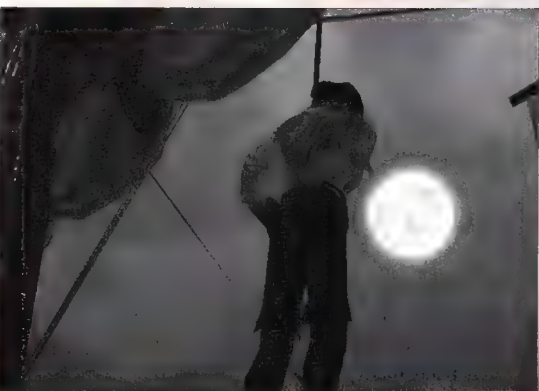
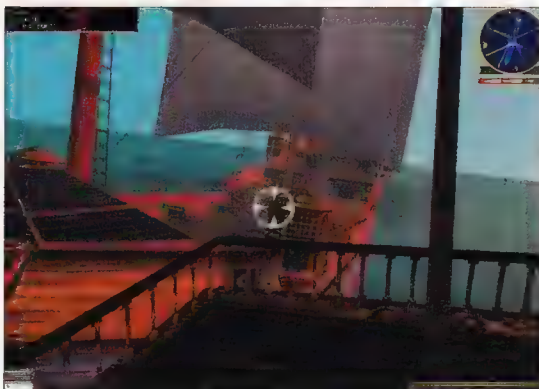
Начините за припечелване на пари са много. Това е добре, защото разходите за поддържане и ремонт на кораба, както и за заплати на екипажа, също не са малко. Можете да се подвизавате като търговец. Това не е най-бързият начин за забогатяване и определено не е най-интересният. Но ако това е изборът ви, ще ви стане по-забавно, едва когато пиратите ще ви обърнат по-сериозно внимание.

Ако сте решили, че животът на пират е за вас, със сигурност ще минете през множество сражения. Можете да потапате кораби и да събирате остатъците от товара, плуващи по повърхността. Истинската плячка пада, когато вземате кораби на абордаж. Докато екипажите на двата кораба се избиват на палубата, вие трябва да се дуелирате с капитана на противниковия плавателен съд. Не очаквайте разнообразие на удари и хватки като в Mortal Kombat примерно. За щастие нещата не са сведени до "Муш! Фъх, уби ма!". Колкото и да сте умели в боравето с меч, нямате никакви шансове, ако противниковият екипаж е в пъти по-многочислен от вашия. Ако прекалите с нападенията срещу плавателните съдове на някоя нация, не само ще сте нежелан в пристанищата ѝ, но ще бъдете и целенасочено преследван.

Друг начин за подобряване на финансовото ви състояние е изпълняването на различни задачи, възложени ви от губернаторите на островите и куестове. За да ни убедят, че това наистина е RPG-at-sea, авторите са ни предоставили възможност за солидно развитие на главния герой.

Ще трупате опит при всеки потопен кораб и изпълнен куест

и ще можете да подобрявате деветте показателя на Nicolas. Те са: мореплаване, ремонт на кораба, търговия, точност при стрелба, презареждане на оръдията, координация на екипажа, за-



щита, абордаж и бой (със сабя, а не по някаква азиатска система). Ще можете да си наемате и офицери, които да влияят положително (в редки случаи отрицателно) на показателите ви. В моя екипаж имаше спял главен стрелец, боцман, претърпял корабкрушение (не обяснява защо), и дърводелец, който рядко успява да върже две думи на кръст. Офицерите най-често можете да намерите по кръчмите – мястото, което освен за разпространяване на слухове служи за набор на обикновени моряци.

Музикалният фон е дело на Московския симфоничен оркестър

Дори да ви гразни такава музика, трябва да признаете, че да се направи игра за пирати с дет-метъл съпровод би било издевателство. Звучите са на добро ниво. Особено ми харесаха стенанието на кораба по време на буря, звукът от разпорването на платна и падането на главната мачта. За жалост диалозите не са озвучени.

Графиката е много добра. Липсват каквито и да е ръбести предмети (освен където това е бил замисълът). Изключително впечатляващи са битките с участие на няколко ескадрона в мъгла или буря. Лицата на персонажите са много детайлно нарисувани, но са статични като бетонен блок. Жалко е, че липсва търчащ напред-назад по палубите екипаж. Щеше да ми е интересно да го наблюдавам по време на битка и да се наслаждавам на тропота на моряшките ботуши. Възможност за игра в мрежа няма. Творението на Akella върви относително стабилно, но изобилства от дребни бъгове. Слава богу, че ги има, защото иначе би трябвало да поставя оценка 7 за геймплей.

Sea Dogs е адски пристрастяваща, завладяваща и забавна. Непрекъснато ми се иска да довърша някой неразрешим куест или да потопя с два-три мощни залпа още няколко кораба. Йо-хо-хо, не съм се забавлявал така от доста време :)))

Борис Цветков

Състезанията с джипове винаги са били интересна тема в западния свят. Новата игра на компанията Codemasters е arcade-автосимулатор. Резултатът обаче е крайно незадоволителен за компания, правила такава автокласика като Colin McRea Rally.

1NSANE



Кабелните телевизии редовно излъчват разни международни 4x4-шампионати, които, естествено, у нас въобще не са популярни. Не и нужно да коментираме защо в родината ни състезанията с джипове не са на мода. Мисля, че и сами можете да се досетите...

A Insane всъщност е точно това – надпревара с огромни и неогатоматични четириколесни возила! Производителите Codemasters са доста известни със своите авторалита. Colin McRea Rally е техният най-голям шедьовър, така че подходих към играта с огромни очаквания. Фактът, че това е игра на царете в жанра, говори доста за нея. Очаква се тя да бъде поне интересна и увлекателна. Но какво стана след като натиснах злополучната икона, надписана с претенциозното 1SANE? Едно добре пипнато меню се появи пред очите ми и след около 5 минути бързкане и размотаване из хубаво направените панели, реших да се впусна в гонитбата! За

съжаление, останах разочарован!

Хубавите и лошите страни на играта

Ще започна с недостатъците, които за добро или лошо са много! Първо, колите, които са около 20 на брой, са от скучни по-скучни! Наистина има възможност за ръчна настройка, но след като пипнете тук-там, ще се окажете в доста неудобно положение – ще ви се натрапи досадното чувство, че карате примерно запорожец! Возилата са доста еднообразни и изглеждат или като стандартни джипове, или като 4x4-бъгита. Дразнещо е, че всички МПС-та завишат, сякаш сте гръпнали ръчната спирачка. Огромни занасания и досадни изкачания от правия път ви очакват всеки път след като натиснете спирачката или се опитате да завиете нанякъде. Това наистина е адски гразнещо, защото представите си, как минавате през даген check point и без да искате натискате стрелката наляво... :-). Май недомислица от страна на авторите е липсата на каквато и да е възможност за промяна на сложността на игра. А противниците наистина са доста силни! Ще спомена малко и за добрите страни на играта. Хубаво е, че колите се движат почти като истински, но това е обичайно за Codemasters. Приятно е да гледате отстрана как возилата се клатуш-

кат като съвсем реални МПС-та. Графиката също е доста приятна. Лошото е само, че няма да успеете да ѝ се нагледате, защото едва ли ще издържите дълго тази игра. А ето че от унес забравих да спомена нещо и за "геймплея"! (ах, тези клишета).

Авторите са се потрудили да измислят няколко типа състезания. Sport Rally, 4x4 Troopry и още 4-5 вида. Във всяко от тях ще трябва да преминете няколко отделни нива с различни задачи. Една от тях е наистина любопитна и е в нивото Capture The Flag!

Capture The Flag в рали?!!

Да, наистина този тип игра вече го има и в компютърните рали-състезания. Ще трябва да се доберете до знамето, което можете да вземете от опонентите си, като ги блъскате и да го занесете до определено място. Този тип игра щеше да е интересен, ако противниците не бяха толкова силни – те просто не ви оставят шанс да се доберете до заветното знаме. В 1SANE има и мултиплейър, който обаче едва ли ще заинтересува някого.

Струва ми се, че играта е недомислена и като че ли пусната не навреме. Кой ще седне да се занимава с нея при положение, че сега пазарът бълва хитове. Но нека манияците я пробват – на тях със сигурност ще им хареса!

Орлин Широ

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

издател 1xCD
Codemasters

<http://www.codemasters.com>

системни изисквания

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM

150 MB free HDD, DirectX 7.x, Win 9x/ME

ОПИТАХТЕ ЛИ С НАЦИОНАЛНАТА КАРТА?



ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

цена на карта [лева]	локален достъп в София [часа]	достъп от цялата страна [часа]
2,99	6,5	4
4,99	13	6,5
9,99	32	15
19,99	65	30



тел: [02] 986 7675
sales@netel.bg, www.netel.bg



Не са ли ви омръзнали поне малко *Quake*, *Brood War*, *Unreal* и *Counter-Strike*? Дори и да не е така, опитайте тази игра. Тя е от всичко гореспоменато по малко плюс неповторима забава. Гарантирам, че няма да ви разочарова!

NO ESCAPE

Игрите, които са много забавни, леко детски, неангажиращи, но и много интересни, игрите, които не са със зайци, жаби, червеи и други сухоземни и земноводни се броят на пръстите на едната ви ръка... Аз се сещам за... Хмм... Май само за една:

No Escape!

Това е съвсем нова и много голяма игра, която ще ви предложи нещо крайно шуто и налудничаво като идея: бой за пари, луд купон, здрава веселба и неповторима шуротия. Историята е сериозна и истинска – No Escape е нещо като състезание, но не съвсем, нещо като игра на живот и смърт, но не точно! Сигурно вече си задавате въпроса, за какво става дума. Когато за първи път пуснах играта, и аз това се питам. А когато след два

часа установих, че съм минал само четири нива, а вече се мисля за Pei Ling и подскачам около компютъра като пълен хахо, спрях и си казах:

Няма такава игра, по дяволите!

Пет часа след това: стоя на балкона и гледам как слънцето бавно се надига над Кремиковци... Да, изиграх самостоятелните нива на No Escape, станах супер добър, е и? Къде ли ще мога да се пробвам на мултиплейър?

Това ще се случи и с вас, освен ако не сте крайно пристрастен към определена игра или сте останали без капка чувство за хумор.

А сега малко по-сериозно за No Escape. Тази игра на фирмата Funcom предлага наистина една много приятна атмосфера, супер готина и красива графика и много добър геймплей.

Цялото действие е представено като телевизионно шоу със

спонсор Rocket Cola, на което се събират мултимилионери от всички краища на света, за да си пропилят парите, както те си искат. Този път те правят следното: "произвеждат" си осемнайсет планети в три големина – малки, средни и големи, по шест броя от всяка големина. Всяка планета е с уникален дизайн и разполага с различни рампи, насипи, препятствия, площадки, телепорти и ровове, пълни с лава. На трудно достижими места има оръжия, power-ups и естествено мно-о-о-го пари. Оръжията не могат да убиват, но за сметка на това ви "нокаутират" и когато стреляте по някой противник, от него падат пари на пачки, които вие, разбира се, събирате и трупате. Сигурно се досещате, че и на вас не ви се разминава да ви стрелят, при което можете да загубите вашите пари. Целта на играта е да имате най-много пари, когато времето изтече. Това е единият вариант за край на играта. Другият се определя от наличието на определен брой нокаут.



графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★

PC
CD
ROM

издател
Funcom

1xCD

www.noesc.com

системни изисквания

Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, Win 9x
300 MB free HDD, DirectX 7.0, 3D Video



Ако победите, отивате на следващата планета. Когато минете всички малки планети, отивате на по-голяма и на по-голяма... Това обаче е при така наречения режим на игра "No Escape". А

режимите на игра са сегем, плус ботмач!

Има TEAM NO ESCAPE, което е повторение на гореспоменатия режим, но със съкупници, KNOCKOUT – простреляйте и "нокаутирайте" колкото се може повече играчи, като запазете преднината си до края на времето за игра, което е между три и тридесет минути. Друг вариант е COUNTDOWN – всеки играч носи със себе си датчик, който ви взема от общото време, когато някой ви уцели. Ако не те целят често, оставащ с повече време и естествено печелиш. При съства, разбира се, и CAPTURE THE FLAG. Както вече споменах, има и ботмач, тук наречен OFFLINE SINGLE PLAYER MODE, което си е просто тренировка с компютърно управлявани герои. А за десерт, ето най-интересния режим на игра – т нар. TAG: първият влязъл в игра "човек" автоматично бива проследен (tagged), когато обаче той простреля някого, следенето преминава към простреляния и той вече е "tagged". В края на времето за игра се отчита кой е бил най-малко следен и той става победител. Има на какво да се поиграе в No Escape, спор няма. :)))

Героите, който си избирате, са изпълнени в добрите традиции на класическата гвизмерна анима-



ция, после превърнати в примерни симпатични човечета. Между тях има една азиатка с обикновеното за Азия, но странно за мен име Pei Ling, американски глуповат фермер Chuck McFlint, италиански мафиотски бос Massimo и още една камара свръхбогати кукувци със странни имена, навици и физика. Всеки от тях има свое поведение, добри и лоши страни. Забавни са и лафовете, които пускат. Американецът непрестанно си тананика песнички от рода на "О, Сузана, ти за мене не тъжи, ще се върна аз от преруите с много злато и пари..." и подвиква разни простотии на другите. Азиатката, която ми стана любим-

ка, е абсолютно безшумна и само лекичко подсвирква. Агент Massimo направо лее ругатни и проклетия на нещо средно между италиански и американски.

Оръжията са оригинални, но има и копия на такива от известни игри – например Rocket Launcher, Rail gun и Lightning gun от QuakeIII, разбира се, в анимационен вариант. Арсеналът включва още пистолети, пушки и други подобни пуцала.

Като цяло No Escape е супер симпатична, свежа и агски оригинална игра. Не предлага кой знае какво, но всичко, което има, е го-тино и интересно. И най-важно-

има страхотен геймплей!

Когато ви поомръзнат любимите ви игри или не ви се играе нещо познато, инсталирайте си гомото на No Escape и го пробвайте. Ако след гва часа разберете, че сте минали четири ни-а и се мислите се за Pei Ling, подскачате около компютъра си като откачалник, значи играта ви е харесала, както и на мен. Ако не – просто нищо не сте загубили.

Пеню Дачев

ИНТЕРНЕТ

без ограничения!

• неограничен трафик • 720 часа месечно •
• оптични канали • без заето •

9811602
ул. "Фридрих Хансен" №7
<http://www.interkraft.net>
info@interkraft.net

InterKraft
internet service provider

\$12,50

**-20%
ОТСТЪПКА**

Ако все още не сте имали шанс да покарате скейт, ето че дойде моментът, когато ще можете да се качите на дъската и да разцъкате трикчета наляво-надясно. Е, като начало ще трябва да се поупражнявате само на компютърния екран.

Тony Hawk's Pro Skater 2 наистина е достойна да ви накара да се влее-те в скейтърското братство. За момента тя е най-великата игра от този вид, появявала се за PC-та. И ако си мислите, че преувеличавам, просто я опитайте. Ще се уверите в това сами! Единственото, от което имате нужда, е търпение, инат и солидна сума пари. Търпение – за да я превъртите, инат – за да се преборите с управлението, и пари – за да си купите свой собствен скейт след като я изиграете :-). Определено няма да успеете да устоите на изкушението да подкарате дъската и да опитате поне някое оли (най-простото скокче :-)).

Това, което ще видите и чуете след като пуснете Tony Hawk's Pro Skater 2, досега не се е появявало никога в игра. В началото най-силно впечатление ще ви направи музиката!

Не съм си и представял, че ще чуя такиваези парчета в компютърна игра!

Саундтракът е записан от групи, които слушам от години. Това са банди, не много актуални в България (поне сред масовата публика), но агски известни на Запад (и на Изток, разбира се). Rage Against the Machine са добре позната нам група, която е записала и водещото парче в играта. Останалите, които се

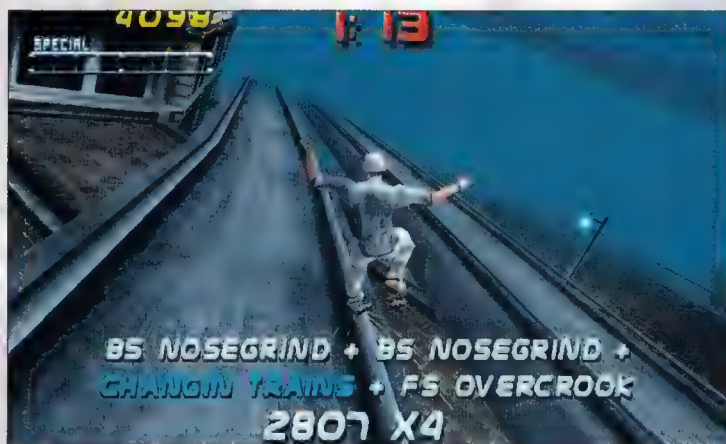


подвизават в този музикален и изрови шедевър, са Bad Religion, No Use For A Name, Papa Roach, Naughty by Nature и още доста групи Punk, Rap и Alternative Величия. Има цели 15 парчета, които ще си тананикате



дълго след като минете играта.

Интро-то може да се конкурира дори с някой добър филм за скейтъри! В него авторите ни представят всичките действащи лица, с които ще се срещнете. Те са реално съществуващи профита, които са сред най-големите виртуози, качвали се на скейт. Някои от тях ще ви представя малко по-късно – чак след като се ентусиазирате достатъчно. :-) Друго нещо, което максимално доближава играта до реалността, е фактът, че



Всеки от майсторите си има и свои спонсори. Запознатите вероятно няма да се учудят, че Bob Burnquist например кара с дъски и колесари на The Firm. Освен това в процеса на играта ще можете да сменяте своя спонсор в зависимост от вкуса си и стиловете си предпочитания. Можете и да подобрявате възможностите на скейтовете си, като си купувате нови дъски. Естествено, цените им ще нарастват в геометрична прогресия.

Самите скейтъри също си имат свои показатели. Падане, въздушни трикове, приплъзване, превъртане и още много други параметри характеризират стила на всеки играч. Както се досещате, повечето си имат и специфични трикове. Само Chad Muska може да прави Muska's Gap, единствен Tony Hawk пък може да кацне, след като се е превъртял на 900 градуса. J.R.Mullen може всичко, нали той е открил 2/3 от триковете, които се използват в наши дни. :) Въобще,

играта е измислена така, че да ви задържи

максимално дълго пред монитора!

Първоначално можете да карате само в едно помещение – Hangar Level. В него ще правите всевъзможни трикове, но за да получите достъп до следващия терен, е нужно да съберете определена сума пари. Това става по следния начин – в началото на тура получавате Level Goals т.е. за своите цели. Примерно, ако съберете 10 000 точки от своите трикове, печелите 100 долара; за 25 000 взимате 150\$; за 75 000 – 200.

SKATE SIM	графика	★★★★★	PC CD ROM
	звук	★★★★★	
	геймплей	★★★★★	
	общо	★★★★★	
	издател	1xCD	
	Activision		
	www.activision.com/games/th2		
	системни изисквания		
	Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, Win 9x		
	350–630 MB free HDD, DirectX 7.0a		





Те се наричат съответно High Score, Pro Score и Sick Score и ги има на всеки терен. Примерно, ако се състезавате в NY, Sick Score е 250 хилядарку! Beat that!, както казват братята американци. На практика обаче не трябва само да събирате точки, но и да правите точно определени трикове. В един училищен двор например ще ви се наложи да направите три slid-a, т.е. приплъзвания по точно определени парапети, за да спечелите прилична сума пари. След като съберете необходимата пачка долари, отваряте следващо помещение. И така докато не стигнете до истинско състезание. Първа покана за надпревара ще получите след втория терен. Ще ви се наложи да спечелите медал, за да продължите нататък... Въобще лудницата е пълна!

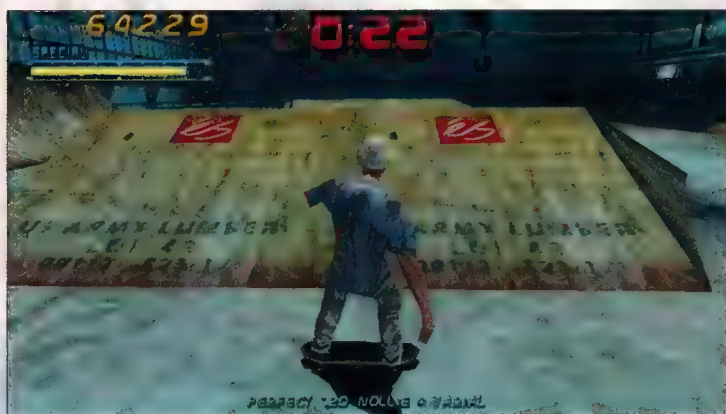
Освен за преминаване в нови нива парите ви трябва и за пазаруване. С припечеленото можете да си купите нова дъска, да подобрите показателите си или дори да платите, за да се научите на нови трикове.

Безумни триковедо упомоначение!

Rocket Air, Crooked Grind, Varial, 360 Madonna to Mute, Kickflip Noseblunt Hagtime Gap. Гореподозначен по този начин

звучат триковете в играта, които са около 50-60 на брой. А как се правят... просто не питайте. Първите няколко дни (и нощи) играх с придружител, който чинно стоеше до мен и ми помагаше с триковете. Чората, моят навигатор, издържа точно 19 часа с мен, след което и двамата осъзнахме, че чувстваме клепачите си сякаш са излети от олово... Повярвайте ми, ще забравите всякаква нужда от сън, докато не грохнете напълно!

В Tony Hawk's Pro Skater 2 има включен и мултиплеър, който ще ви накара да се почувствате като на истинско квартално състезание. Освен това можете сам да си направите скейтър, да го облечете по ваш избор и да се впуснете с него във великата надпревара. Тази игра наистина е рай за всеки екстремист, който е влюбен или е готов да се влюби в скейта.



Всичко в нея е реализирано перфектно – страхотна графика, максимално добър геймплей, размазващ звук или общо взето всичко, което трябва да бъде една скейт игра. Надявам се да опитате тази игра. Не, тя просто е задължителна! Tony Hawk's Pro Skater 2 е наслада за окото (и ухото) на всеки геймър.

Орлин Широ

Ето и някои от най-известните pro-та от играта:

Tony Hawk



Той е нещо като Марадона за футболистите. Забравил е повече трикове, отколкото са запомнили някои хора. Баща на две деца, самоук професионалист. Влязъл завинаги в скейт-историята, където името му би трябвало да се пише със златни букви.

Bob Burnquist



Няма да крия, че е мой любимец. Кара от 6 години и печели първото състезание, на което се появи. Все още учудва критиците и радва феновете с блестящ стил. Ако някой ден видите странен тип да прелита покрай вас със свръхзвукова скорост, то бъдете сигурни, че това е Боб!

Rodney Mullen



Бащата на уличния скейтборг. Който и трик да назовете, знайте, че той е измислен от Rodney Mullen! До момента е печелил около 30 състезания за street style. Загърба си има 20-25 годишна кариера.

Elissa Steamer



Elissa Steamer е единствената жена Pro. Тя неусетно се промъкна по върховете на скейт състезанията и все още никои не може да го повярва! Нищо чудно скоро да повлече след себе си маса жени-скейтърки със своя зашеметяващ стрийт стил.

Chad Muska



Където и да пуснете този човек Chad Muska, той винаги ще измисли някакъв трик за случая. Дори в изолатора за екстремно буйстващи луди! Може би е най-изобретателният скейтър на земята след Rodney Mullen, разбира се!

Eric Koston



Човекът-хамелеон. За разлика от останалите Pro-та, той просто копира! Всеки негов трик е откраднат отнякъде. Той прави всичко с аптекарска прецизност, веднага след като види изпълнението на някой свой колега.



Филмовата индустрия създава у човек впечатление, че древните египтяни не са правели абсолютно нищо друго освен да МУМИФИЦИРАТ. Може би ще ви се види странно но в Щатите Мумията мина със значително по-голям успех от Матрицата. Да не говорим за други филми, като Американски пап, Американски прелести и т.н. Американски изврат е цялата тая работа, ако ме питате.

НЕ МУМИ

Преди около година и половина по родните кина се появи един филм, предизвикал разнообразни реакции сред зрителите и сред критиците. "Мумията" дойде у нас със своето касово презокеанско минало. Това е филм, спечелил торби с пари. Но уви той имаше два недостатъка. Това беше летен хит, а в България това почти винаги означава "незадоволителни" финансови резултати. Освен това българският зрител го посрещна с нагласата "такива вече сме ги гледали"...

В Щатите обаче "Мумията" се превърна в блокбъстър и няколко седмици беше в челото на класациите. Тайната на успеха се корени в неангажиращата и изпълнена със свежи бъзици история, напрегнатия и на моменти вълнуващ сюжет и много, ама много специфекти. Който е гледал филма, сигурно ще си спомни само с добро огромните пясъчни масиви, които бяха ту просто пустиня, ту глава на мумия (или по-точно на Мумията). Не мо-

же да се каже същото за пълчищата стражи на фараона, които излежаха като зле декорирани компютърни макети (каквито всъщност са). Въпреки това обаче съспенсът беше на ниво. Това обаче не ви ли звучи като "Индиана Джонс"... ?!

Основната история се върти около изчезналия град Хамунаптра, където египетските фараони криели съкровищата си. Той се пазел от специални жреци, а загадъчен механизъм позволявал сградите да потъват сред пясъците. Съществуването му обаче събужда у мнозина иманярски помисли. И така във филма ставаме свидетели на поредната експедиция в търсене на изчезналия град и неговите несметни съкровища.

Има обаче един малък проблем – малцина знаят, къде се намира този мистичен град, малцина знаят и за неговата тайна, грижливо пазе-

на през вековете. Легендата разказва за жреца Имотеп, който си позволил да прелюбодейства с една от наложниците на фараона и да го убие. Той обаче бил заловен и подложен на най-страшното наказание – "хом-гаи". Става дума за изтръгване на езика и затваряне на виновника в саркофаг заедно с няколкостотин бръмбъри-скарабеи, които се хранят с жива плът. В търсене на съкровищата и без да подозират какво се крие в руините, иманярите съживяват "немъртвия" Имотеп и се започва една веселба...

Неслучайно ви разказвам сюжета на филма. Просто играта е направена изключително и само по него и това на практика е нещо като предистория. Всичко започва пред руините на Хамунаптра, където красивата Иви се опитва да разкрие закономерностите на някакъв пъзел, за чието разгадаване са ѝ нужни различните части. Те разбира се, се намират в лабиринта на подземията. И кой друг, ако не вие, Рик О'Конъл, ще ѝ помогне да намери нужните парченца? Трябва да влезете и да се биете с пълчищата, които се изпречват пред вас. Разнообразието е голямо – прости хуманоидни иманяри, които разбивате с два удара по главата, зомбирани мумии, добре екипирани бойци на Жреца и... С две думи – имате много работа за вър-

графика
звук
геймплей
общо



издател

Konami

www.konami.com

системни изисквания

Pentium 266 MHz, 64 MB RAM, DirectX 7, 3D Video card, Windows 95/98/ME, 650 MB свободно място на диск



шене там долу в руините!

Избраната перспектива за third-person-action е доста добра, защото камерата е фиксирана зад играча и по този начин се избягват "мъртви" ъгли по време на битките. Разполагате и със скромен избор на оръжия – факла-бухалка, пистолети, мечете, магии... В края на всяко ниво ви чака нова брънка от

испански. С две думи – за всеки има по нещо. Така че, деца, тренирайте вашите езикови умения! :-)

В никакъв случай не искам да пропусна факта, че тази игра всъщност е поредният римейк на конзолен екшън за РС. Това само по себе си означава, че управлението е изключително опростено. Логично е като се има предвид каква мъка би причинило на редовия конзолчик натискането на пет клавиша едновременно. Лично за мен беше малко трудно да свикна, че спейсът е стрелба, а Ctrl – скачане, но предполагам, че това си е мой проблем. По-същественото обаче е липсата на възможност за пренастройване на клавишите, така че и

жа, че на практика разлика в качеството няма, само разделителната способност е по-висока.

Друг проблем са звуковите ефекти. Лично аз трудно можех да различа КАКВО точно ме напада в гръб. Независимо дали това е човек, зомби или каквото там гоиде, от колонките се лее приглушено ръмжене. А в мига, когато съсечете или разстреляте вашия противник, той издава само нещо като кучешки вой. Много интересно и плашещо, няма що!

The Mummy е пореген римейк. Римейк на Tomb Raider, римейк на конзолно заглавие, римейк на предишна такава игра... Напоследък се забелязва една неприятна тенденция в развитието на компютърните игри. По принцип тя е присъща много повече на модата, lifestyle-увлеченията, автомобилите... Става дума за връщането към добре забравени стари неща, които се погнасят в лъскава опаковка и изглеждат както едно време, само гето са съвсем, ама съвсем новички, с фабричен номер и всичко останало. Да си спомним за New Beetle на Volkswagen, ръчно направените часовници или ръчно шитите костюми. Какво общо има това с игрите ли? Много просто – все по-често ни се сервират нови заглавия с чара и емоциите на добре забравеното старо. Ако обичате да си купувате класически заглавия и да ги играете с кеф, ако смятате, че това е cool и много модерно, вземете си The Mummy. Тя няма да ви разочарова. Тази игра наистина няма особени слабости, но големият ѝ проблем е, че няма и силни страни. За всички любители на екшън-адвенчърите – Лара се завръща, но в мъжки облик.

Александър Бойчев



веригата – разбирайте ново парченце от пъзела. Вървейки из лабиринтите, вие събирате и различни артефакти и статуетки, които ви носят магическо предимство. На различни места из нивата са разположени и амуниции за вашите пистолети.

Много оригинално е решен въпросът с повишаването на жизнените точки. За целта е нужно да запалите вашата факла и да преминете покрай някоя от магическите рисунки по стените. В самото начало на играта получавате доста ценни указания. Може да се каже, че първите няколко коридора на лабиринта са един big tutorial. Друга особеност на играта е възможността за избор на език – английски, немски, италиански, френски или

консервативни типове като мен да бъдат доволни.

С две думи бих казал, че играта прилича доста на класиката Tomb Raider. И като казвам класика, имам предвид предимно първите две части. В този аспект доста странно звучат хардуерните изисквания предвид качеството на изображението. Вярно, че енджинът на играта поддържа разделителни способности до 1600x1200 точки и 32-битов цвят (за което ще са ви нужни бърза карта и хубав монитор), но при всички положения графиката изглежда доста опростена и еднообразна. Освен това специални ефекти на практика липсват. Наскоро гледах в едно списание с конзоли скрийншотовете на The Mummy и смело мога да ка-



Какво ще стане ако тайфа религиозни фанатици решат да правят компютърни игри?

САТЕСНИМЕН



Осем и половина, вторник. Доволно се прибирам след лекции, предвкушавайки удоволствието от нощния гейм. И без това съм малко болен и нямам ангажменти за вечерта. Без да знам какво ме чака включвам щайгата и отивам да си пия лекарствата.



След около три минути WinZip-ът гордо ми съобщава, че всички файлове са разархивирани. Започва се...

Десет часа. Губи ми се около час и половина. Мисля, че припаднах докато отивах към банята, за да си взема душ. В главата ми все още се върти спомен за кошмара. След малко се връщам към монитора освежен и с измамното усещане за сигурност.

Десет и петнайсет. От блока изхвърча фигура по джапанки и мокра коса. Тишина.

Десет и шестнайсет. Зловещ вик раздира нощта. С полекнало сърце, цигара в ръка и кълнейки програмистите се връщам у нас. "Вашта верица програмистка". Този път сядам пред уютния прозо-

рец на Word-a. Отгавна не бях плюл по игра, а днес денят изглежда подходящ...

По жанр Catechumen се вогу 3D-action, но аз лично споделям мнението на един колега и бих я определил като "debilicus infantilicus maximis" (на латински това би трябвало да означава "дебилка, пълна с признаци на въгетивация"). Наистина не познавам геймър, който би се отлепил от Quake, Half-Life или даже Sin, за да хвърли дори един поглед на тази простотия.

В миналия брой имах претенции към интро-то на Wizard and Warriors. О, нещастний аз... Дори в добрия стар Warcraft II филмчето е по-добро от Catechumen, а то има пет годинки история зад гърба си. На екрана ви изскачат ръбати фигури с мизерно малко анимация, от ко-



лонките се лее вонящ звук. Историйката също е гавра. Действието се развива в древен Рим. Вие сте Catechumen, тоест новопокръстененият. Всичките ви другари-християни са вкарани в панделата и естествено някой трябва да се прави на герой. Основният проблем е, че един гаген и зъл дух е облагал телата на всички римски стражи, а никой не обича да му се бъркат в сметките. Още в началото срещате Св. Ну'нам Коу Си, тоест някакъв ангел. И той ви гарява с... не, не с базука, опитайте пак... И пистолет Desert Eagle не е...:-) Предавате ли се? Та хвъркатото създаване ви дава своя меч. Както вече

знаете, мечовете се делят на много-ого специални и по-мизерни. Ауге, няма да го извъртам – мечът ви е издухан отвсякъде. Той е скапан, гнусен, тъп и т.н. Мисля, че схващате идеята.

Хубаво, а сега да натиснем бутон за атака... За мой ужас мечът започна да "плюе" нещо, което условно може да се определи като "вяра". След два-три точни изстрела се чува едно звучно "Алелуя", поразеният римлянин пада на колене, приема правата вяра и започва да се моли. Всъщност вие не ликвидирате вашите опоненти, а изкарвате лошия дух от тях. Вероятно и затова Catechumen е маркирана със знаците "mild violence" и "parents approved". Доколкото знам до края на играта ще може да нападате със светкавици и огън, ама на кой му пука, едва ли някой ще издържи и първото ниво.

За тъпото AI няма да споменавам, все пак искам да спя спокойно, а и мястото свършва. Дизайнят на нивата е с качеството на Wolfenstein 3D, а графиката ми напомня Might&Magic 6. Агски "гот" е да влезеш в помещение и да откриеш, че таванът е забравен. Стените на залите са еднакви, коридорите са еднотипни, предметите се състоят от няколко разновидности на една и



съща амфора... Н-е-е-е, не искам да си спомням! От цялата игра лъха един такъв ужасен религиозен фанатизъм. Човек направо да полудее...

Георги Панайотов

графика ★★★★★
звук ★★★★★
геймплей ★★★★★
общо ★★★★★

PC
CD
ROM

изгamel
N'Lighting

www.catechumen.com

системни изисквания

Pentium 233 MHz, 32 MB RAM

233 MB free HDD, Direct3D / Voodoo

PS MANIA

На практика това е официалната премиера на новото ни приложение за конзолни игри. Избрахме то да се казва PS Mania, преди всичко защото засега PlayStation е единствената наистина популярна конзолна платформа в България. Кое не означава, че ще обърнем гръб на новото поколение от 128-битови конзоли Dreamcast на SEGA, PlayStation2 на Sony, GameCube на Nintendo и X-Box на Microsoft. В никакъв случай! Очаквайте в PS Mania всичко най-интересно от конзолния фронт въобще.

Ивелин Г. Иванов

PLAYSTATION2 БЕЗ DIAL-UP ВРЪЗКА

Както сигурно знаете, Sony вече обявиха, че не желаят новата им видеоконзола да се свързва по какъвто и да е начин с архаичната според тях dial-up връзка и ще изчакаят масовото навлизане на broadband връзките, за да заложат на Интернет-приложимостта (разбирай Интернет браузинг, e-mail и най-вече on-line игри) на PlayStation2. Това си беше чиста проба разочарование, тъй като дълго време се смяташе, че още от самото начало PS2 ще може да бъде използван поне за нетсърфинг и e-mail. И тъй като той може да бъде свързан с USB dial-up модем, все пак се намериха добри хора, които да си направят труда и съответно да спечелят от "Високомерието" на гиганта Sony. От Ergo Soft, подразделение на издателя на развлекателен софтуер Коеи, са обявили, че са готови да издават съвместно с Planetweb устройство, което ще позволява на



60 стр.

МОН: Underground е нашият безспорен фаворит за игра на броя. Dream-Works Interactive доказват за пореден път, че понякога невъзможното е възможно. Когато знаеш как, разбира се.



62 стр.



64 стр.



65 стр.



66 стр.

собствениците на PS2 да сърфират свободно из Net-a и дори да прослушват MP3 файлове. Браузърът ще поддържа Flash 3.0 и SSL 3.0.

ТРЕЙЛЪР НА ФИЛМА TOMB RAIDER

На 8 декември тази година Paramount Pictures пуснаха първия рекламен клип от предстоящия изграден филм по Tomb Raider. Трейлърът ще можете да бъде изтеглен от официалния сайт на филма. Макар да става въпрос за съвсем кратък рекламен клип, TR манияците ще могат все пак да видят как изглежда Анджелина Джоли в ролята на Лара Крофт.

И ЖЕНИТЕ ИГРАЯТ - ФАКТ!

Проучване на уебсайта Flipside.com доведе до изненадващо разкритие. Оказва се, че близо 2/3 от участниците в опитването "Играете ли на PC или видеоигри?" са

жени. И ако си мислите, че става въпрос за двайсестина нахакани девойки, ще добавя, че броят на участниците е около 4.6 милиона!

ПРОБЛЕМ С ОБРАТНАТА СЪВМЕСТИМОСТ НА PLAYSTATION2 С PSONE

От Sony обявиха официално, че независимо от обещанията за пълна обратна съвместимост 9 заглавия за PSOne не могат да бъдат играни на PlayStation2. Изрегените по-долу игри причиняват куп проблеми от по невинното прескачане на кадри до тотално "забиване". Ето и списък на въпросните игри:

Mortal Kombat Trilogy (Midway), International Track and Field (Konami), Judge Dredd (Activision), Final Fantasy Anthology (Square), Monkey Hero (Take Two), Tomba (SCEA), Arcade Party Pak (Midway), Arcade Greatest Hits/Atari 2 (Midway), Fighter Maker (Agetec)

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



Всичко в Underground е абсолютно насериозно и дори леко патетично, точно както подобава на една история за герои от Втората световна война.

Дано да греша, но ми се струва, че първият Medal of Honor (МОН) остана абсолютно незабелязан. Язык, дето се вика на чист български. Готов съм да споря с всеки, че МОН беше най-добрият FPS за Playstation, независимо от наистина забележителната версия на Quake 2. Защото нито Q2, нито Alien Resurrection, да речем, не могат да се мерят с дълбочината на Medal of Honor.

В тази самостоятелна игра (а не допълнение, както би могло да се предположи от името) на нас се пада ролята на Манон – млада френска... партизанка, т.е. членка на Съпротивата...

Манон трябва да се превърне от обикновена френска селянка в

СУПЕР АГЕНТ ОТ OSS

каквото и да означава това сък-

ращение. Нека тонът ми не ви подвежда.

Менюто, от което ще стартирате всяка нова мисия, е “разположено” в мазето на френска фурна за хляб. Кое не значи, че ще ви се наложи да се сражавате с франзела в ръка. Оръжия в МОН дал господ, но затова по-късно. И тъй, както вече казах, действието започва във Франция и не след дълго се прехвърля на други екзотични места, като Мароко, Германия, Гърция и прочее. Финалът е отново във Франция и то не къде да е, а на пъпа на Париж. Общо това прави 24 нива!

Майтапът настрана – Underground е наистина велика игра. В случай, че не знаете нищо за първата част, ще ви прехвърля набързо няколко от интригуващите детайли. На първо място – двете части на МОН бяха и си остават единствените засега FPS игри за Playstation,

които отчитат зоните на поражение. Ще рече, че има значение дали ще улучите противниците си в краката, в трупа, в ръцете, или... БИН-ГО! – между очите. При изстрел от последния тип съответният нацист отлита право на оня свят и най-вероятно директно в пъкъл.

ОСВЕН АКО НЕ СТЕ ГО УЦЕЛИЛИ

В каската. Сериозно, в такъв случай куршумът рекошира, а нацистът хуква да се крие, за да се пробва на свой ред да уцели “бинго”.

И като си говорим за интелигентни противници, какво ще кажете за това – когато хвърлите граната прекалено близо до някой от фрицове, той притичва, грабва я и ви я хвърля обратно! Освен това, когато ви надушат, въпросните “фрицове” не тръгват срещу вас по системата на Бате

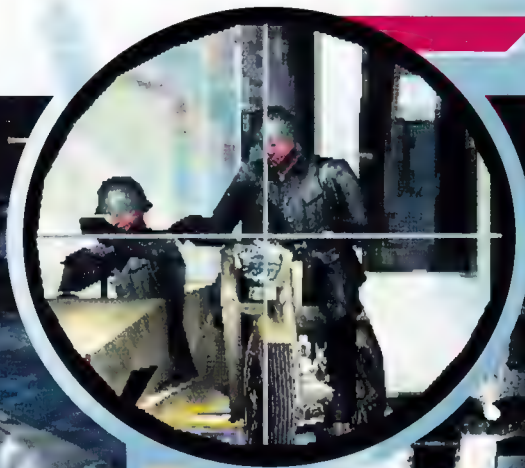
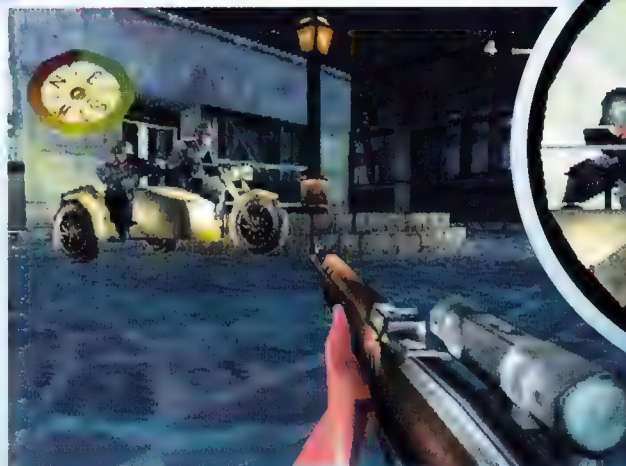


FPS
графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★



издател DreamWorks Interactive / EA
играчи 1 или 2
www.??? .com



Рамбо, ами както му е редът хукват да се скрият или просто залягат, за да намалят шансовете ви до минимум. И още куп други неща от този сорт, които ви оставям да откриете сами.

За тези, които все пак са играли Medal of Honor, ще кажа като начало, че в общи линии малко неща са се променили от първата част насам. И слава богу – защо да се пипа нещо, което и беше на ръба на съвършенството? И все пак нови елементи има. Като начало са прибавени шест нови оръжия към и бездруго разнообразния МОН-арсенал, предимно немско производство. Не, няма да ви ги изброя. Ще

спомена само любимия си арбалетен пистолет – безшумен и смъртоносен. Има, естествено, и нови противници, като измежду най-интересните са моторите с кошове и танковете, чието отстрелване с гранатомет е истинско удоволствие, но едновременно с това и доста рисковано занятие. О, да, за малко да забравя и новата система, кръстена “buddy AI”, която ви позволява да ръководите още някого освен Манон по време на битка.

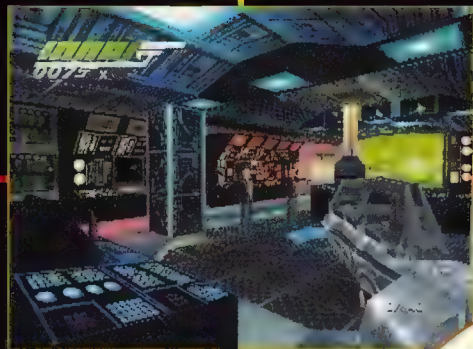
Мисиите са по-завладяващи от тези в първата част. Макар играта да е чистокръвен FPS, усещането за приключение си остава от първия до последния миг и заради автентичността на “декорите”, както и невероятния саундтрак. И тъй за мисиите – много от тях ще изискват от вас не само добри рефлексии и сигурен мерник, но и тактическо мислене, промъкване и изобретателност. Все пак не бива да забравяме, че сте в тила на врага, нали? Между другото в много от нивата (ако не и във всяко от тях)

са предвидени алтернативни решения. Може би пак тук му е мястото да спомена, че в Underground ще можете да разрушавате сгради и да използвате руините им като прикритие.

МУЛТИПЛЕЙЪРЪТ Е НА РАЗДЕЛЕН ЕКРАН

и е може би единственият аспект от играта, който ме остави със смесени чувства. Той не включва никакви специални режими, а залага изключително на deathmatch-а, като на вас се предоставя да изберете дали ще играете за ограничено време, до определен брой фрагове и т.н. Не че срещнах някаква кой знае каква издънка, но като цяло останах с усещането, че нещо липсва. Така или иначе, нама защо да се лъжем – мултиплейърът на разделен екран е измъчена работа, особено на 14-инчов телевизор. Затова наблегнете на сингълплейър историята и определено няма да останете разочаровани. И ако играта ви се стори поне на половина толкова добра, колкото ми се видя на мен, не забравяйте, че има и първа част.





The World Is Not Enough

Помните ли, когато Джеймс Бонд беше синоним за "вражеска пропаганда" и "тнусна капиталистическа инсинуация". А Бонд... Бонд вършеше доброто дело с неподражаем финес и най-вече без да забравя за малките удоволствия в живота.

Беше странно, но по същото време кажи-речи за целия свят Агент 007 беше модерният "рицар в блестящи доспехи", който побеждава злите магьосници и освобождава невинните девици. Вярно, че злите магьосници в Бонд-филмите се бяха преобразили в комунистически диктатори, а невинните девици навяхаха едни такива забранени до 14 годишна възраст мисли, но идеята си беше все същата – да натикаме злото в кучи... ъ-ъ... в миша дупка. Не че в същия момент с подобна мисия не се занимаваха орда социалистически герои, до един тъпо праволинейни, скучни гървенияци.

Но нека не се отклоняваме твърде от основната тема – поредната Бонд-игра, посветена на поредния Бонд-филм – The World Is Not Enough. Откакто на пазара за видеоигри се появи феноменалната (без преувеличение!) Golden Eye за Nintendo 64, имаше няколко лъти закани за достойно продължение, които – уви – останаха без покритие. Tomorrow Never Dies, първото Бонд-приключение в Playstation-формат, също си беше едно ако не ги-

гантско, то поне солидно разочарование, особено за тези, които вече бяха играли Golden Eye. В тази светлина феновете на поредицата логично бяха доста скептично настроени към The World Is Not Enough. Особено след като едноименният филм се оказа безспорно най-скучното и неоригинално Бонд-заглавие за всички времена.

Хвала на Всевишния, все още останаха всички стракове наши! Защото The World Is Not Enough (или TWINE, за по-кратко) е наистина достоен наследник на Golden Eye, макар и да не е дело на пичовете от Rare. Междувременно Rare се разписаха с друг разтърсващ земята first person shooter (FPS) за N64 – Perfect Dark. Ако сте сред малкото богоизбрани притежатели на Nintendo 64 в България, или поне си имате приятел с такава машинка, изиграйте непременно, ама непременно Perfect Dark.

Но да се върнем на TWINE. Естествено ще започнем от графиката. И как иначе! Както сами ще се убедите, тази игра изглежда наистина неприлично добре за стандартите на Playstation. Е, какво пък, в края на краищата и Tomorrow Never Dies не изглеждаше зле, пък виж какво излезе! Изненада №2 – TWINE се играе не по-зле, отколкото изглежда. Като начало заради значително подобреното управление. Добре де, ако трябва да бъда абсолютно искрен, ще кажа, че когато работата опре до FPS игри,

PC-вариантът "мишка + клавиатура" просто няма равен. Ще рече, че дори аналоговите стикове на PSX джойпада да са доста удобни, в началото сигурно ще имате известни проблеми докато свикнете да нагласяте мерника си в десетката преди да се е стъмнило.

Иначе геймплеят е пълен купон, при това издържан в перфектен Бонд-стил. Мисиите са адски добре замислени с една единствена цел – да ви накарат да почувствате на живо какво е да си любимият агент на Нейно Величество.

Ритъмът на играта е почти перфектен

като дори в рамките на една и съща мисия често се редуват бесни престрелки с пасажи, в които трябва да се промъкнете незабелязано. Ще ви се наложи да поставяте подслушвателни устройства, да проследите и неутрализирате вражески агент, без да го (т.е. да я) убивате и, разбира се, да откривате тайни кодове и секретни пропуски, с които да продължите напред.

В началото на повечето нива разполагате само с ограничен арсенал, когато ще потъпвате в хода на действието от противниците, имали неблагоразумието да ви се изпречат на пътя. Колкото до Бонд-играчките – какво би бил един 007-филм, т.е. игра, без тях. Ще ви спестя досадното изреждане с



уточнението, че Всичко по-интересно от филма е включено и в играта, включително струващата годишния доход на средностатистически българин Motorola (в случай че не знаете, това е мобилен телефон, а не хладилник), която иначе става и за електрошок. И един лек tip, hint или както там си му викаме – внимавайте с инвентара, защото някои от предметите в него не се показват автоматично. Да не се чудите после как да намерите скенер за пръстови отпечатъци, да речем, който през цялото време ви е бил "в гроба". Оглеждайте си внимателно управлението на инвентара, това е. Някои сигурно ще бъдат разочаровани от

абсолютно еднолинейния сюжет

но аз лично не мисля, че точно тази игра би спечелила от многобройни вариации в решението на мишиците. Подобен геймплей, в когото неизменно започвате рано или късно да се чудите "А сега накъде?", само би убил загърханото темпо на TWINE, а с него сигурно щеше да отиде и голяма част от купона в играта. Между другото, споменах ли, че има и ниво, в което ще се спускате със ски, опитвайки да разкарате вражеските стрелци от пътя си.

И като си говорим за сцени от филма – в играта ги има ако не в

промишлени количества, то поне достига на често. Мен ако питате, това не е Бог знае каква галавера, като се има предвид, че филмът беше абсолютна скука, но пък така ще имате шанса да се поразвате още малко на истинските Денис Ричардс и Софи Марсо без да трябва за целта да си вземате цялата касета от близкия видеоклуб. Колкото до виртуалните Денис и Софи, те са изпипани доста, доста прилично, особено Денис.

Единственото нещо, от което човек може да се оплаче, когато става въпрос за The World Is Not Enough, е липсата на мултиплейър. В Golden Eye мрежовата игра на разделен екран беше адски купон. Освен това е далеч по-добре, когато знаеш, че дори след като свършиш солемисиите, ще можеш после да прекараш безброй часове обстрелвайки любимите си приятели.

И все пак нека да не бъдем максималисти. Накратко, TWINE е перфектната игра не само за Бонг-феновете, но и за всеки, който си пада по FPS и екшън-адвенчър игри. Не знам дали да заявя отговорно, че това е "мъжка игра". В общи линии девойките напоследък надживяха ранното си увлечение по квестовете (всички сме минали оттам) и сега са жадни за нови територии. Не мисля, че ще ги смути особено дори фактът, че главният герой е не просто мъж, ами и мъжът с главно "М" (поне според англичани-

те). За мен лично фактът, че главното действащо лице в No One Lives Forever е жена, не ми разваля ни най-малко удоволствието. Не виждам защо жените би трябвало да се оплакват тогава. Особено от Бонг... Джеймс Бонг.



ИСТИНСКИТЕ КОНЗОЛИ :-)

КОНЗОЛАТА, КОЯТО НЯМА ДА ЪПГРЕЙДАТЕ 2 ГОДИНИ:

AMD T-Bird, 128 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Matrox Millennium G400 32 MB, HDD IBM 30.2 GB 7200 rpm 2MB cache, CD ROM Asus 40x, Monitor Samsung 17" 700IFT, Case Super ATX Masque, FDD 1,44MB Teac, KBD BTC, Mouse Logitech, Fax Modem External Acorp/Rockwell 56.6K V90 +flex, Creative Sound Blaster Live, Speakers Teac Power Max TFT SoundLine

\$ 1475



AMD Duron 600 MHz, 64 MB PC 133, Motherboard Abit KT7 UDMA 66/100, 200 MHz FSB Processor support, Video Riva TNT2 16 MB, HDD Western Digital 10.2 GB, CD ROM 50x, Monitor DELL M570 15", Case, FDD 1,44MB Teac, KBD BTC, Mouse

\$ 682

тел: 963-10-86, 66-91-24
адрес: "Латинка" 40



Въпреки си мислях, че от SCEE са концентрирали силите си върху първото Crash приключение за PS2. Оказва обаче, че собствениците на добрия стар PlayStation ще получат все пак един последен подарък за Коледа.

Вярвате или не, това е петата поред Crash игра! Което прави по една игра и нещо за всяка от четирите години от съществуването на Playstation на пазара за видеоконзоли. През това време Crash безспорно се превърна в онова, което е Super Mario за Nintendo и Sonic за SEGA. След цели три jump&run (т.е. скачай и бягай) игри, които на практика изцедиха най-доброто от жанра, последвали с картинги, кръстено Crash Team Racing, което все още е в челните десетки на не една и две класации за видеоигри.

Crash Bash?! Ей Богу, и аз госта се чудих преди да ми попадне първо гемото, а после и пълната версия на играта. Всъщност чуденето продължи, дори след като си заредих играта. Менюто изглеждаше госта странно, даже за Crash игра. Adventure Mode, Battle Mode, Tournament!?! Не може да бъде – тези са направили beat 'em up (или на чист български "тупалка") от Crash! Феновете на Tekken да не наострят уши. Никакви такива! И в последното си PS1-изпълнение Crash си е все същият пацифист, но безспорно е по-луд отвсякога.

И за да не ви мъча повече – Crash Bash е абсолютно ненормална комбинация от малки, гениално замислени изрички, всяка от които



комбинира по няколко на пръв поглед несъвместими елементи. Като например Crashball – коктейл от флипер, футбол, хокей и... още няколко работи. Или пък Bare Back Polar Rodeo – родео с бели мечки върху заледена площадка, от която трябва да изблъскате своя противник. Или Pogo Pandemonium – подскачане на пого пръчка (онези с пружината отдолу, гръжките за ръцете и стъпненките за краката) по разчертано поле, в което трябва да оцветите максимален брой квадратчета, като междувременно обстрелвате съперниците си с ракети. Да, определено звучи като най-шантавото нещо, което някога сте набутвали в Playstation-а си.

Чудесно, а става ли за игра? А ферарито на Шумахер червено ли е? А слънцето от изток ли изгрява? А Анджелина Джоли става ли за... Но нека не се увличаме. Между другото, вярното допълнение към последния ми незавършен въпрос е "Лара Крофт". В случай че ви е минало нещо друго през ума... Това, което се опитвам да ви кажа, е че

Crash Bash е май най-забавната игра, с която някога сте си имали работа. Определението за жанр, което ѝ лепнах по-горе, е съвсем, ама съвсем уместно. Тази игра наистина е ГОЛЯМ КУПОН!

Едно полезно уточнение – да играете сами Crash Bash принципно не е чак толкова лоша идея, доколкото ще са ви нужни тренировки, все пак. Истинската тръпка обаче идва при мултиплейър-лудницата, в която можете да купонясате едновременно с още трима свои приятели. Стига на поне един от вас да му се намира мултипа, разбира се. Не че сивата машинка не се справя добре, когато играете срещу нея. Изкуственият интелект (или по-скоро изкуствената лудост) на играта е на госта високо ниво. И все пак да играете сами Crash Bash е като да си хвърляте сами зарчетата от двете страни на таблата. Или пък да си правите сами партито. Лудницата с четирима участници е умопомрачителна, повярвайте ми.

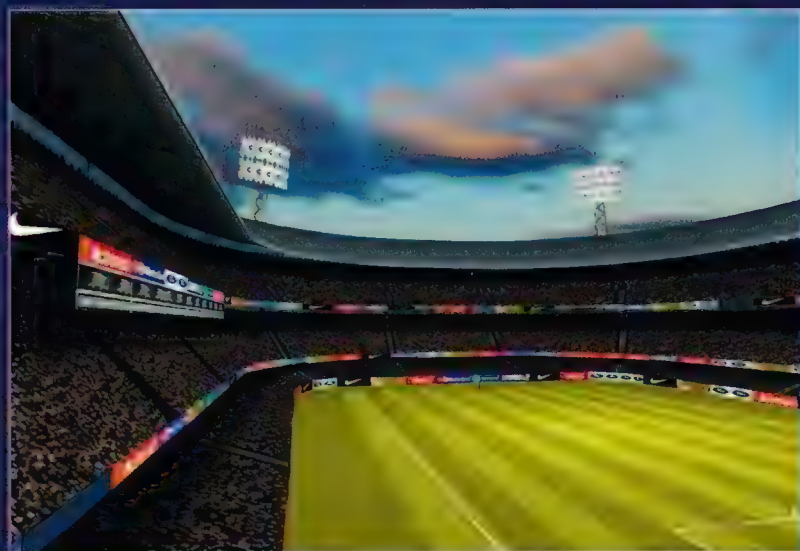
И тъй като сме почти на една ръка разстояние от Коледа и едва ли някой се съмнява във феноменалната скука, която ще лъхне по Нова Година от родните телевизори, просто не губете ценно игрално време! Приспнете неблагонадежните членове на семейството възможно най-рано, след това разбийте в пряк двубой всеки, който се опита да намекне, че е по-баш Crash от вас.

графика
звук
геймплей
общо

★★★★★
★★★★★
★★★★★
★★★★★



издател SCEE
играчи от 1 до 4
www.scee.com



TIF



THIS IS FOOTBALL 2™



Няма какво да се лъжем – вторият *This Is Football* не компенсира разочарованието от първата част на играта. Малко по-добрият изкуствен интелект на играчите (особено на вратарите) и подобреното управление не могат да скрият и този път слабостите.

А В началото всичко изглеждаше толкова обещаващо – истински имена, куп национални първенства, клубни турнири (макар и измислени) и естествено световни и европейски първенства. Анимациите на играчите също не бяха за изхвърляне. Всичко това обаче не може да компенсира ръбестия геймплей, който се оказа на светлинни години както от прилепчивия екшън на ISS Pro, така и от лъскавата ефектност на FIFA.

Логично беше в такъв случай да очакваме *This Is Football 2* със смесени чувства. Първото нещо, което трябва да се отбележи в полза на момчетата от Team Soho, е, че очевидно здраво са се замислили над недостатъците на първата игра. След първия приятелски мач, който изиграх, дори бях в нещо като лека еуфория.

Изкуственият интелект е несравнимо подобрен. Нападателите се "откриват" почти безупречно, а халфовата линия пуска не само точни пасове, но обикновено подби-



ра най-подходящия свободен играч. Най-голям е скокът при вратарите. Бих казал, че в някои отношения те се държат по-адекватно от тези във FIFA 2001. Нещо повече, този път избитите топки, които попадат в наказателното поле и стават причина както за агски меле, така и за някои особено ефективни голове, са доста повече. Анимациите на футболистите, които бяха единственият по-сериозен коз на първото издание, са още по-добри. Всичко е "свалено" с помощта на motion capture от звездите на Астън Вила. Между другото, добавени си и няколко нови трика плюс леки екстри в грибъла и пасовете. А лепкавата тежавост на движението на играчите е разкарана почти 100%.

Имената на играчите отново са истински, при това в съответствие дори с най-пресните промени в клубовете. Към богатия набор от

национални първенства (включени са дори вторите дивизии на Англия и Франция) и международни турнири е добавен специален режим, в който можете да се пробвате срещу богат набор от легендарни тимове от миналото. Другото въвеждане, т.нар. "детска лига", не смятам да коментирам. Абсурдно е.

С това достойнствата на *This Is Football 2* май

се изчерпват и ще трябва да започнем с недостатъците. Подаванията в стил "едно-две" са невероятно удобни и ефективни, но Team Soho така са се увлекли с тях, че в един момент играта заприличва повече на флипер, отколкото на футбол. Освен това някои от пасовете преминават като по чудо през гъсто меле от играчи, без дори да докоснат някого. Когато се възползваш от това е голям купон, но когато топката е в противника, е агски гразнещо.

Неизвестно защо вратите са с хандбален размер. Всъщност, може би за да понамалееят и без друго твърде лесните за вкарване голове. Е, номерът не е сработил, защото резултатите в TIF 2 пак са хандбални.

И накрая за 3D моделите на играчите. Ако имаше конкурс за най-грозни футболисти, момчетата от TIF 2 щяха да са без конкуренция.

CHEATS & TRICKS



CULTURES

Натиснете **F2** и напишете "funspeedup". Това ускорява играта. Ако искате да премахнете този cheat, натиснете "P" или клавиша, който сте дефинирали за пауза.

AMERICAN MCQUEE ALICE

Влезте в Console Mode от Options менюто. По време на игра извадете конзолата и пишете:

god – God Mode
wuss – всички оръжия
noclip – минавате през стени
health # – променяте здравето си на някакво число #
notarget – ставате невидими
give all – всички оръжия и амуниции за тях
map [mapname] – прехвърляте се на карта, където [mapname] е името на нивото.

Имена на карти:

centipede1
 centipede2
 facade
 fortress1
 fortress2
 funhouse
 garden1
 garden2
 garden3
 grounds1
 grounds2
 gvillage
 hedge1
 hedge2
 hedge3
 jlair1
 jlair2
 keep
 pandemonium
 potears1
 potears2
 potears3
 qlair
 rchess
 skool1
 skool2
 tower1
 tower2
 tower3
 utemple
 wchess1
 wchess2
 wforest

HITMAN: CODENAME 47

Отворете **hitman.ini** файла, който се намира в главната директория на играта и добавете на нов ред "**enableconsole 1**".

По време на игра натиснете тилда "~" и напишете коговете:
god 1 – God Mode
giveall – всички оръжия и амуниции за тях
infammo – безкрайни амуниции
invisible 1 – ставате невидим

MERCEDES BENZ TRUCK RACING

Напишете следните кодове по време на игра:

BUGGYGIRL – позволява използването на чийтове
MOGLI – винаги побеждавате
ALLOFF – изключва коговете

STARTREK: THE FALLEN

По време на игра натиснете **Tab** или тилда "~" и напишете **panacea**. След това натиснете отново **Tab** или тилда и въведете следните кодове:

god – God Mode
fly – летите
ghost – минавате през стени
walk – изключва ghost и gly cheats
allammo – всички амуниции
killpawns – убива всички противници в нивото
skipelevel – минавате направо на следващото ниво

NO ONE LIVES FOREVER

По време на игра натиснете "T" и пишете:

mpimyourfather – God Mode
mpwegotdeathstar – амунициите ви не свършват
mpkingoftehmonstars – всички предмети, оръжия и несвършващи амуниции
mpmaphole – приключвате мисията успешно
mpdrdentz – максимално здраве
mpwonderbra – максимален Armor
mpgoattech – въоръжени на всички оръжия
mpmiked – излизате от играта
mpasscam – Визия тип а ла Лара Крофт :))

BATTLE ISLE 4: THE ANDOSIA WAR

По време на игра напишете **alyenya** и можете да ползвате следните чийтове:

Alt + E – здравето на противниците ви става 1
Alt + U – първата задача на всички ваши академии е изпълнена
Alt + I – включва и изключва невидимостта на единиците ви
Alt + M – печелите мисията

BLAIR WITCH PROJECT VOL.3: ELLY KEDWARD

Натиснете **F10** и въведете следните чийтове:

godgames – God Mode
giveall – всички оръжия

SEA DOGS

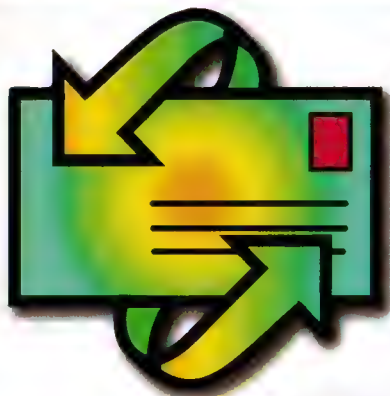
Докато сте в морето, натиснете **Ctrl + Z** и въведете:

deneg day – допълнително пари
expu mne – добавя опит
get me magic – оръдията нанасят по-големи щети
have live – поправя кораба и се увеличава числеността на екипажа ви
make screen shots – оръжията не нанасят щети
Ctrl+L – премества кораба ви на указаното от мишката положение

GUNMAN CHRONICLES

За да активирате конзолата гоавете следните параметри след командния ред: **dev -console -game rewolf**. Натиснете "~" и въведете:

god – God Mode
noclip – No Clipping Mode
impulse 101 – всички оръжия и амуниции
give X – дава предмет X, който може да бъде:
 weapon_fists
 weapon_gausspistol
 weapon_shotgun
 weapon_minigun
 weapon_beamgun
 weapon_dml
 weapon_SPchemicalgun
 ammo_gaussclip
 ammo_buckshot
 ammo_minigunClip



писма

pisma@pcmania.bg

FUCKIN' CHEATS

From: Stefan Dragnev

Бих искал да кажа нещо от сърце на цялата геймърска общност.

Наскоро изиграх Full Throttle и по-неже съм леко late с куестовите, запечнах в началото. Тогава бях лекомислен и пуснах веднага DLH със solution-а. Веднага почнах всичко да минавам и т.н. Превъртях играта няколко пъти. Сега, когато я преигравам за пореден път, си мисля колко сгрехих, използвайки solution-а. Искам да се върна назад във времето и да се спра. Защото няма нищо по-хубаво от това да изиграеш световна класика без допълнителна помощ; колко УДОВОЛСТВИЕ. Сега се зарибих по Diablo 2 и като погледна DLH – 30 графи в какво ли не в тях, си мисля за бедните геймъри прекарвали се да пуснат solution или character editor-а.

Така че послушайте ме братя геймъри – ЗАБРАВЕТЕ КАКВО Е ТОВА CHEAT И СЕ ПАЗЕТЕ ОТ НЕГО КАТО ОТ НАЙ-ЛОШИЯ ВИ ВРАГ. НЯМА НИЩО ПО-СКРЪБНО И ПЕЧАЛНО ОТ ТОВА ДА ИЗИГРАЕШ ЕДНА НЕПОВТОРИМА (като геймплей) ИГРА С CHEATS!!!!!!!

Даа, както вие сам казвате, били сте лекомислен! А cheat-овете са като цигарите – трябва да се употребяват с повишено внимание, защото после може и да съжелявате...

Важно е да се забавлявате, докато играете. Самият факт, че сте решили да използвате cheats, говори, че играта явно не ви е била чак толкова интересна. При всички положения обаче никои не е безгрешен, така че от време на време може и да ви се налага използването на кодове. А че удоволствието от играта страда от то-

ва – Всичко си има цена, безплатен обяд няма (както пише на втора корица)!

АБЕ, МОМЧЕ!

From: Ivaylo Stoimenov

<georgik@alpha.vmei.acad.bg>

А бе, момче,

На път си да срутиш тотално доверието ми в доскоро любимото списание "PC Маня". Някой трябва да носи отговорност за случаите, в които на страниците му човек попада на безобразен бълвоч като твоето творение, посветено на "Championship Manager 2000/01". Гневът ми се излива пряко върху автора на безмозъчно написаното "ревю".

Меко казано не на място звучат думите ти, че тази игра е пожънала "известна доза успехи", след като предишната ѝ версия е най-продаваната във Великобритания след "Command & Conquer", а настоящата бе очаквана с огромно нетърпение навсякъде, където има хора, обичащи футбола.

Най-голямата нелепост в това нещо, което все още не се осмелявам да нарека "статия", е, че в играта нямало тренировки. Ами, приятелю, отвори последния брой на "PC Mania" на 49 страница и ще видиш горе вдясно над собствените си безумия скрийншот с информация за ЦСКА, където на долния ред бутони се мъдри един с надпис "Training". И на всичкото отгоре си го пуснал в списанието! Вместо да даваш на играчите на "Барса" безумни прякорчета, да беше поразгледал менютата. За бога, какъв идиотски смисъл виждаш в това да си кръстиш вратаря Вратариньо?! Когато прочетох по телефона на най-добрия си приятел, той каза: "Това момченце да не е пило нещо

специално?". Приятелю, да сравняваш PLM на EA Sports с CM е като да сравняваш актьорските умения на Ал Пачино с тези на Арнолд Шварценегер. Просто категориите са различни. Шарените човечета, припикащи по терена, са за малките дечица. Като тези, които биха кръстили бранителите си Защитиньо. По скромното ми мнение ревю на игра би следвало да прави човек, добре запознат с нея. CM е игра на въображението и интелигентността, игра за истинските фенове на футбола.

Това е от мен. Надявам се, че не съм бил твърде груб. Признавам, че имаш талант – просто нужно е много от него, за да настроиш толкова агресивно относително спокоен човек като мен, който доскоро не се нервирал от безумията по медиите.

АБЕ, МОМЧЕ! 2

From: Nedko Kyuchukov

<nedko03@acs.bg>

Имало едно време в една малка страна, наречена България, едно списание за компютърни игри на име PC Mania. То безспорно било най-доброто на небосклону за такива списания. Но един ден дошъл господин на име Орлин Широу и решил, че разбира от футбол и футболни мениджъри. Е да, ама не!

Г-н Широу, не знам кой ви е разказвал как изглежда Championship Manager 2000/01 или пък колко време сте изучавали играта, за да съберете материал, но явно максимумът е бил да погледнете как изглежда интерфейсет. Относно звука – бих Ви посъветвал първо да изгледате ЕДИН мач от Висшата лига на Англия, за да видите, че звукът съвпада с виковете на феновете.

Това не означава, че бих сложил оценка 6/6 на звук, но поне не бих нарекъл скандиранията на публика-та "писъците от Пирогов".

Стигнах и до последния параграф на вашата "блестяща" статия. Искам да Ви кажа, че почти всеки човек, който познавам и е играл на СМ, се е вманиачил в нея. И не смятам, че нито на мен, нито на тези хора "чавка им е изпила мозъка".

И като за финал малко за статията Ви за FIFA. Имате късмет, че сме в България, защото във всяка цивилизована страна PC Mania бял ден нямаше да види заради вашето "жълтурско първенство".

Между другото този e-mail е писан не от някой сдухан футболен тактик, а от човек, който с огромно удоволствие ходи на мачовете на любимия си отбор. Но съм на 15 години, така че сигурно съм някой "пикльо от кварталния компютърен клуб" Не беше ли това реакцията Ви, господин Широф?

Ако отидете в сектор "Б" и видите колкото Ви глас гържи "само Левски", лошо няма, но ако направите това в отсрещната агулка, то вероятно, а и съвсем мотивирано, ще ядете бой.

Кое то се случва сега и с Орлин Широф!

Едва ли си струва да се задоволяваме с отговори от типа: – "колкото хора, толкова и мнения", "да спориш със запалянко за футбол", "личното мнение на колегата" и т.н.

Просто виновникът трябва да бъде полят с катран, овъргален в пера и пуснат да тича в този вид на терена. :-)

Благодарим на всички, които ни изпратиха свежи и оригинални писма на футболна тема. За съжаление не успяхме да поместим тези на Никола Стоянов, Сашо Зарков, Радослав Дойков, а и още много други. Всъщност се оказва, че спокойно бихме могли да запълним едно футболно списание :). За всички вас слагаме на диска в този брой пълните версии на Championship Manager 1, СМ 93, СМ Italia и други екстри за по-новите игри от поредицата.

Всички, чиито писма бъдат публикувани, получават безплатен комплект батерии "TOSHIBA ALKALINE" по пощата. Ако не сте ни изпратили адреса си, направете го по e-mail или ни се обадете в редакцията. Лесно е :-)

БОЙ ПО КОНЗОЛАТА 2

From: Ognyan Dimitrov
<prokoba@yahoo.com>

Hi, PCMania

От много време се каня да Ви пиша. Списанието си го бива, дори според мен то е едно от най-добрите в България. Ама от скоро яко го оплескахте: 1-во – Какво е това да кажете на феновете си, че списанието след месец ще е с 16 страници по-голямо, а след това цапвате в 8 страници рубрика за PlayStation-игри....

Дотук с критиките. Списанието Ви е супер, според мен статиите са най-добрите от всички списания, корицата и плакатите с всеки брой стават все по-добри. Ще остана верен фен на PC Mania и ще продължа да взимам следващия брой с надеждата, че отново ще получа нещо по-добро от това, което всички други списания предлагат.

Ваш верен фен:
PROKOBA from Sofia

Откакто са излезли страниците за конзоли, тече ожесточен спор за техния смисъл и целесъобразността им в едно списание за игри.

Получихме десетки писма, които ни упрекват за начинанието ни, и писма в подкрепа на новата ни инициатива.

Да не забравяме откъде тръгва всичко – на всички ни говори нещо името Atari, нали? Днес не са малко игрите, които първо излизат за конзоли, след което получават римейк за PC, като е вярно и обратното.

Въобще игрите се делят на добри или лоши – така че спорът, дали игрите, които излизат първо за конзоли, са по-скапани от компютърните и обратното, звучи малко като въпросът за кокошката или яйцето.

За да няма грешка, рубриката е обособена в отделна секция, а че ще я четат всички, няма съмнение. Едва ли някой ще се оплаче, че е научил нещо повече.

PC Mania

Ако някой каже, че зима не е по-топла от лятото, не му вярвай.

С А О Ж И

TOSHIBA ALKALINE! В своя walkman.

Стенни скейт-а със сноуборд и борд.

слушай, слушай, слушай, любимата музиката.

До краен предел с TOSHIBA ALKALINE!

защото, които слушай, получава подарък.

от Дядо Коледа. AXHON

AXHON BULGARIA LTD.

София, Булевард "Свобода" № 1, тел. 682 081, 687 562

pcmania top10

Top10 България

1. Counter-Strike
2. BroodWar
3. Quake 3
4. Red Alert 2
5. Unreal Tournament
6. Diablo 2
7. FIFA 2001
8. Need for Speed 5
9. Delta Force: Land Warrior
10. Tony Hawk's Pro Skater 2

Top10 Читатели

1. Counter-Strike
2. Red Alert 2
3. Diablo 2
4. Sacrifice
5. Escape from Monkey Island
6. Delta Force: Land Warrior
7. FIFA 2001
8. Age of Empires: The Conquerors
9. Championship Manager 00/01
10. Need for Speed 5

Очаквано! Този месец начело във всички класации е Counter-Strike и то с много. В читателската класация пък Diablo 2 беше постепенно изместена Red Alert 2.

Прави впечатление, че този месец класациите на читателите и Top 10 на клубовете от България са сходни. Явно повечето читатели са прекарвали доста време по залите... Или поглеждайки за гендъва новите заглавия, са се върнали към класиката... Закономерно в класацията влязоха Delta Force: Land Warrior, Sacrifice и разбира се – Championship Manager. Футболните фенове защитиха достойно "оплотата" от нас игра.

Новото е, че вече може да гласувате директно от сайта на PC Mania. Присъединете се и вие, много е просто. Отидете на www.pcmania.bg и изберате любимата си игра за месеца! Ако я няма в изброените – изпратете писмо на pisma@pcmania.bg или на аг-

реса на редакцията.

Националната класация от клубовете – TOP 10 БЪЛГАРИЯ е с гребни изменения. Никакво развижване в челната тройка! Интересно е дали набирающий скорост Red Alert 2 ще успее да измести BroodWar през следващия месец. Но със сигурност Team Arena ще надмине Quake 3 :-)

И изненадата – в класацията влезе Tony Hawk's Pro Skater 2. Явно любителите на екстремните спортове не са никак малко. А и къде могат карат скейт през зимата освен в компютърния клуб :-)?

Клубове, които участват в националната класация, са: Виртуален Свят, клубове "Headoff", Матрицата, Сан Марино, CityLan, Lan Game, PC Mania и други. Ако имате компютърен клуб и искате да участвате в класацията, свържете се с нас по e-mail: redakcia@pcmania.bg

PC Mania



ЗА ПЪРВИ ПЪТ В БЪЛГАРИЯ

Игри за Sony PlayStation под наем



Само срещу 3 лева - магазин PC Mania на пл. "Славейков" 9 (безистена), наг 150 заглавия за Sony PlayStation! Конзоли и голямо разнообразие от аксесоари за тях. тел. 986 68 58.

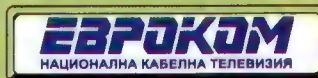
И още: Безплатна доставка за цялата страна и поръчки по интернет на PC и PSX игри. За информация: www.pcmania.bg или на тел. 986-40-84

ВЛЕЗТЕ В

всеки петък от 7.30



новата рубрика за мании





Headoff Direct!

Клубовете, които използват високоскоростна връзка в мрежата Headoff Direct

СОФИЯ

Headoff Gaming Club
ул. "Стефан Караджа" 10
тел: (02) 9875409

Diablo
бул. "Христо Ботев" 40
тел: (02) 9897471

PC Mania Club
ул. "Младост 1А" 10
тел: (02) 513608

fun.club
ул. "Чехов" 59
тел: (02) 797369

Cyber Zone
ул. "Бачо Киро" 149
тел: (02) 988668

Аксел
ж.к. "Сердика", бл. 18а, вх. 8
тел: (02) 229481

Alien's Club
ул. "Бачо Киро" 24
тел: (02) 9801110

Gigs
Студентски град, вх. 10

The Clan
ж.к. Надежда, ул. "Крабеник"
тел: (02) 325505

БУРГАС

Киберкафе
"Виртуален свят"
ж.к. "Младост" 1

Корубата
ж.к. Славейков, бл. 59/60

Храма
ж.к. Младост, вх. 10

Лео
ул. "Славейков" 40

West
ул. "Тютюбан"

Интернет
Връзка между клубовете
Сървъри за игри
Дармегабинова цифрова връзка по носталния

НАЧИНАТ да усетите Net-а във Вашия клуб!

<http://direct.headoff.com>

ЗАЛАТА - бул. Скобелев 40 тел: 51 36 08

Супербърз INTERNET!
Download и Chat!

Игра в BATTLE.NET
И мрежа с други зали.

PC MANIA

САМО 0.90 лв/час

Искам да играя
в залите на

Мултимедиялен център
EUROCOM

Пловдив - ЖР Тракия (до бл. 142), бул. Шест септември № 188,
ул. Скопие № 39-А, бул. Изток № 1

Зали, които продават PC Mania:



- Бургас: ж.к. "Славейков" (до бл. 59 и 60)
- Бургас: ул. "Вардар" №1, (под Ритуалната зала)
- Пловдив: ул. "Петко Д. Петков" №12
- Пловдив: ул. "Александър Батенберг" №3
- Пловдив: ул. "Костаки Пеев" №5
- Пловдив: ул. "6-ти септември" №188
- Пловдив: ж.к. "Тракия", бл. 142
- С. Загора: бул. "Цар Симеон Велики" №108, ет.2
- Монтана: ул. "Иван Аврамов" №9
- София: ул. "Чумерна", №9, срещу СМГ
- София: ж.к. "Гео Милев", ул. "Калина Малина" №12
- София: ж.к. "Славия", бул. "Цар Борис III" №128
- София: ж.к. "Надежда" 3, бл. 319, Вход Ж
- София: ж.к. "Лозенец", ул. "Крум Попов" №64, срещу 4 РПУ
- София: ж.к. "Младост 1А", бл. 509 (зад Вход А)
- София: бул. "Д. Цанков" № 26, срещу парк-хотел "Москва"
- София: бул. "Скобелев" №40 (ул. "Люлин планина")
- София: ул. "Опълченска" №41 А
- София: ж.к. "Емил Марков", бул. "Петко Тодоров" №66
- София: бул. "Цар Борис" №23, търговск комплекс "Нукроаг"

Ако сте гейм клуб? Какво по-логично от това да печелите като продавате пълната гама от броевете на PC Mania. За целта вие купувате 30 избрани от вас бройки (с disk или без) от вече излезли броеве на списанието и получавате безплатен стелаж.

Освен това: ползвате пълната търговска отстъпка - 30%, вписвате ви като наш разпространител в списанието.

Още геймъри ще научат за вашия клуб. Побързайте - телефоните за контакт са: (02) 987-47-19, 986-38-19

INTERBG.COM
Интернет Доставчик

КАРТИ ЗА ДОСТЪП ДО
ИНТЕРНЕТ

www.interbgc.com

КАРТА ЗА ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП

www.interbgc.com
e-mail: office@interbgc.com
Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!

100 часа

Картата може да се презарежда с 10% отстъпка!

Цени:

10 часа.....7 лв + подарък 1 час
20 часа.....13 лв + подарък 2 часа
40 часа.....23 лв + подарък 5 часа
100 часа.....45 лв + подарък 10 часа

Безплатна инсталация във Вашия дом (офис)!
тел.: 72 58 69, 973 34 66; e-mail: office@interbgc.com

HARDWARE NEWS

Дъна за Pentium 4

Появиха се няколко модела дънни платки, базирани на новия чипсет на i850. Те са предназначени за новите Pentium 4 процесори на Intel. Първото дъно е на ASUS. Моделът е наречен P4T и е с цена \$350. Единствената причина това дъно да е със 100\$ по-скъпо от останалите е, че то носи марката ASUS. Държа да уточня, че всички дъна, поддържащи процесори от клас Pentium 4, са Socket423 (който предполага повече място за охлаждащите радиатори), а не с досега познатия Socket 370. Другите две идентични дъна спрямо поддръжката на процесора са с марки Gigabyte (модел 8TX – на цена \$250) и дъното на Intel с модел D850GB – на цена \$270.

AMD – Поглед в близкото бъдеще...

Следва извадка от потвърден от AMD анонс за бъдещите планове на фирмата. През периода декември 2000-та – януари 2001-ва ще се появи процесорът Athlon на 1.33GHz, базиран с ядро на Thunderbird и с 266MHz FSB (Front Side Bus) системна шина. През първото тримесечие на 2001 г. ще се появи и Athlon на 1.4GHz, базиран с ядро на Palomino и с 266MHz FSB. През второто тримесечие на 2001 г. се очаква обявяването на Athlon на 1.5GHz отново с процесорно ядро на Palomino. В първото тримесечие на 2002 г. ще започне произвеждането на Athlon, базирани с ядро на Thoroughbred и с 0.13 микронна технология. Тъй като и процесорът Duron е дело на AMD, ще разкрием малко подробности за него. През първото тримесечие на 2001 г. се очакват Duron-и с 850MHz често-

та, а не след дълго такува на 900MHz. В края на 2001 г. ще се появи Duron 1000MHz отново с ядро Morgan. През второто тримесечие на 2002 г. се очаква коренна промяна в процеса на производство която ще се отрази на ядрото (от Morgan ще се трансформира в Arpalooza).

GM2 на хоризонта

Появи се първокласен геймърски хардуерен продукт. Производителите от компанията Saitek апелират към всички играчи да забравят неудобната клавиатура и да опитат новата шуротия. Нарича се GM2 Action Pad & Mouse и на външен вид представлява обикновена мишка и нещо като голяма подложка за лявата ръка, където са разположени множество бутони.

На така наречената подложка, където се поставя лявата ръка, има точно 9 бутона, които улесняват и правят минутите за игра още по-приятни. На мишката пък има добре познатите лъв и гесен бутон, scroll и едно малко копче, с помощта на което се стреля. Като примерни игри, в които може да се използва GM2, са Quake 3: Arena, Unreal Tournament, Half-Life и др. Включва се към USB порта на компютъра.

Бъдещите VIA чипсети

VIA са подготвили 3 Pentium-ски и два AMD чипсета, които обаче противно на очакванията няма да включват интегрирани графични карти. Съвсем скоро можем да очакваме модела VT8633, който поддържа Pentium III, PC133 SDRAM и DDR SDRAM. През първото тримесечие на 2001 г. се очаква моделът VT8653, поддържан от проце-

сора Pentium 4 Willamette, и памет PC133 SDRAM, DDR SDRAM, V-Link и AGP 4x. При този модел чипсетът е наречен Pro266T. В края на 2001 г. ще купуваме чипсет за двупроцесорни Pentium 4 системи. Ще поддържа PC133 SDRAM и DDR SDRAM, AGP 4x, както и четири 64bit 66MHz PCI слота.

За системите с AMD процесори първият модел е VT8363A с чипсет KT133A и поддръжка на 266MHz системна шина (FSB). Очаква се KT133A да се появи през първото тримесечие на 2001 г. Вторият е VT8366 с чипсет KT266, памет PC133 SDRAM и DDR SDRAM и 200/266MHz системна шина. Той се очаква да излезе през 2001 г.

IBM купува стару компютри...

Компютърният гигант IBM започна масово да изкупува морално остарелите си продукти. Всеки притежател на компютър, принтер и монитор с тази марка ще може да го предаде за рециклиране и срещу това ще получи символичната сума от \$29.99. През 1999 г. IBM е вложила над 120 милиона паунда в закупена техника втора употреба. В момента IBM се стреми да произведе компютър, който да може по-лесно да се обновява.

Нови 3D-ускорители за лаптоп

Nvidia подготвя графични чипове, предназначени за преносими компютри. Те ще се базират на процесора GeForce2go. Бъдещите планове са те да се използват в преносимите компютри на Toshiba, които ще излезат през пролетта на 2001 г.

Симеон Христов

ИНТЕРНЕТ карта

София, Варна, Плевен и Ямбол...

4 лв. 8 лв. 15 лв. 25 лв. 50 лв.
5 ч. 12 ч. 25 ч. 45 ч. 99 ч.

+бонуси

+безплатен e-mail

Bulnet
cards.bulnet.bg



Интернет и още...

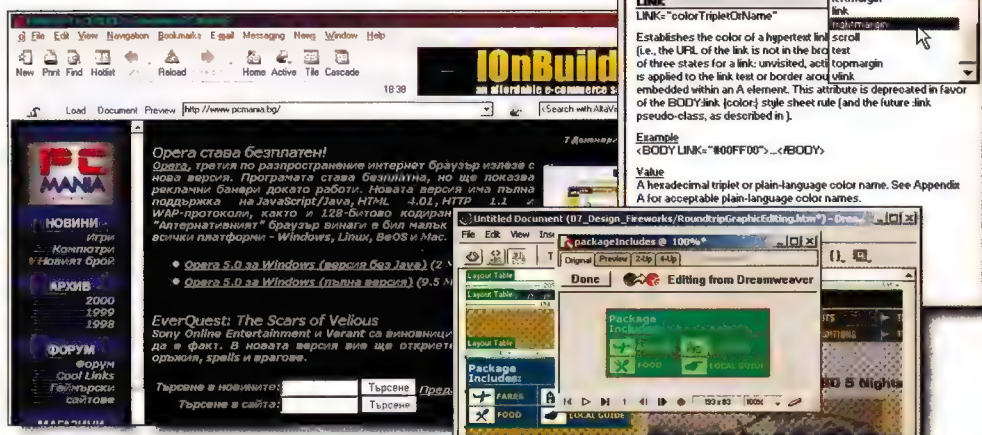
INTERNET NEWS

3ivX – конкуренция за DivX

Млад и спретнат екип от програмисти усилено работи върху проекта, носещ кодовото название 3ivX. Както вече може би сте се досетили, това е разработка на нов кодек, базиращ се върху стандарта DivX, като разработчиците от "Harpy Machines", естествено, обещаваат всичко да бъде по-добро – по-малък размер на файла, по-високо качество на картината и по-добър encoding. Същността на новия кодек се състои в анализирането и запазването на промените в отделните фреймове. По този начин създателите на новия формат се надяват да постигнат икономия в размера от 40 до 60 % в сравнение с досегашния DivX. За да има някакъв смисъл от работата на програмистите, те естествено развиват софтуера си с мултиплатформена поддръжка, като се предвиждат версии за Windows, Mac, BeOS и Unix. Някъде около 15 декември ще бъде готова първата версия и ще видим дали DivX ще получи реална конкуренция на пазара за видеософтуер.

Macromedia Dreamweaver 4 и Fireworks 4 вече готови

За всички почитатели на продуктите на Macromedia новините около Коледа са само от хубави похубави. Новите версии на Dreamweaver и Fireworks вече са факт. Новостите не липсват, като и в двете програми те са от особено значение. Dreamweaver вече ще може визуално да създава оформлението на страници – просто с мишката. Особено полезна изглежда възможността за създаване на бутони и превръщане на шрифтове в Flash директно в програмата, като по



този начин Dreamweaver лесно може да създавате интерактивни уеб-страницата.

Нов и разширен е Help-а: Включена е цялата книга на O'Reilly "Definitive DHTML Reference", с пълна информация командите и операторите на JavaScript, HTML и CSS. Има и удобен JavaScript Debugger и редактор, така можете да отстранявате своевременно евентуални грешки в страниците. Новият Fireworks създава рор-уп-менюта и rollover-бутони. Новост са възможностите за настройка на компресията на JPEG-овете.

Като цяло версиите предлагат достатъчно нововъведения, а Macromedia за пореден път показва кой е лидерът в уеб-софтуера.

Опера 5 вече е напълно безплатен

Някъде около Нукулден беше представена за гоунолоуд петата версия на браузера Опера. Основната промяна е, че Опера вече не е shareware, а се превръща в adware (по време на работа се появява досаден рекламен банер, подканващ ви все едно да си купите новата невероятна кучешка храна за котки например), като по този начин оба-

че отпадна 30-дневният trial. За всички, които не искат да бъдат тормозени с реклама, остава възможността браузърът да бъде без банери и да се заплащат 39-те долара такса. За момента е готова само Windows-ката версия на браузера, а в началото на 2001 година ще се появят и версии за други платформи като Linux например. По думите на самите разработчици на Опера трансформирането на браузера в adware е основният коз в ръцете на компанията, за да се намеси на пазара за браузери, поделен между напълно безплатните Explorer и Netscape. Този път норвежците са се постарали и предлагат на потребителите един пълноценен продукт, поддържащ 128-битово шифроване на данните (SSL 2 и 3 и TLS), CSS 1 и CSS 2, XML, HTML 4.01, HTTP 1.1, ECMAScript, JavaScript 1.3.

Най-интересно звучи обаче предвидената поддръжка на WAP/ WML-сайтове, като по този начин WAP наистина може да получи по-широко разпространение:-). Като новост трябва да се отбележи и появата на интегриран e-mail-клиент. В крайна сметка може би най-сетне ще видим достоен конкурент на Internet Explorer!

www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
www.rts-bg.com
RTS COMPUTERS 02/971 20 20

963 36 52 • 963 37 64
авто пазар
пазар на имоти
web design
e-commerce
бурса
трудова
INTERNET PROVIDER BULINFO

НА ПАЗАР ЗА 3D-ВИДЕОКАРТА

Игрите са сред най-взискателните софтуерни продукти. Те изтискват до краен предел възможностите на компютъра Ви. Затова, когато някоя учена глава Ви съветва: "Как така ще дадеш 100\$ за видеокарта? Ти още нищо не разбираш от компютри и няма да можеш да я използваш пълноценно!" (разбирай: само "професионалистите" имат нужда от скъпи PC-та), съвсем нормално е да го затапите със: "Не, ЩЕ я използвам съвсем пълноценно, защото ще играя на най-новите игри."

Ще се фокусирам предложенията на нашия пазар – картите, които може да се намерят във всяка компютърна фирма.

nVidia

Започвам с безспорния 3D-лигер. Карти с чипове на nVidia се произвеждат от много фирми – тайвански (Axle, Cardexpert) и по-renomirани (Creative). Вариантите са: Vanta, M64, TNT2, Pro и Ultra. Първите три могат да бъдат с 8, 16 или 32MB RAM. Колкото и да е евтина, Vanta не оправдава цената си. M64 е TNT2 с два пъти по-бавна памет и е най-доброто решение за хората с неголям бюджет (около 60\$ за 32MB-овата версия). Трябва да се отбележи, че вариантът TNT2 Pro е по-БАВЕН от TNT2 Ultra, макар и да е по-скъп.

Ако имате нужда от извод за телевизор, потърсете TNT2-карта от CardEXPERT. Карти GeForce със SDR и DDR памет (32 или 64MB) се намират трудно. Усилието обаче може да не си струва, защото за същите пари (120\$) може да си вземете GeForce2 MX, който по производителност е на нивото на SDR GeForce. Който желае максимално 3D-ускорение

и е готов да даде над 250\$, трябва да се спре на GeForce2, която е най-бързата карта на пазара.

S3

Докато nVidia са се заели и с евтините решения, и с най-бързите карти, S3 се опитват да ги конкурират в ниския пазарен сегмент. Карти с техните чипове се произвеждат от същите фирми, от които се правят и картите с nVidia. Въпреки това за S3 не може да се каже, че разполага с "конфликтостойчиви" грайвери като nVidia. Все пак Savage4-картите с 8, 16 или 32MB памет са по-бързи и по-евтини от аналозите си Vanta. Затова те са препоръчителни за хората, които желаят да вложат минимум средства във видеоускорителя си. Въпреки последните два символа в името си Trio/3D-картите не заслужават подобна "титла". Не бива дори да си помисляте да играете на тях сериозни игри (освен може би Solitaire :-)).

3dfx

След успешните серии Voodoo 3dfx изневериха на себе си, започнаха да отлагат и забавят новите си продукти и това донесе "победа" на nVidia. В момента серията Voodoo3 не може да се конкурира с TNT2/Ultra нито по цена, нито по производителност и поддръжка. Voodoo3 3500 е може би най-евтината (160\$) относително мощна видеокарта от този тип. Voodoo4 4500 е по-бавна и по-лоша карта от GeForce2 MX. Voodoo5 5500 пък определено не оправдава цената от над 250\$. Освен това паметта му е 64MB, но се поделя между двата VSA-100 чипа и ефективно се използват само около 40MB.

ATI

Досега ATI бяха добре известни със своята All-in-Wonder поредица от карти с прилично 3D и отлични ViVo (Video in, Video out) възможности. Отскоро обаче те се намесват и във високопроизводителния 3D-сегмент със своя Radeon чип. При 32-битов цвят и големи разделителни способности той изпреварва понякога дори GeForce2. Цената му, разбира се, е от същия калибър.

Matrox

При някогашния пионер на графичните ускорители (MGA Millenium) нещата са малко по-спокойни. Новият чип G450 не предлага производителност, която да е по-голяма от G400MAX, а само по-ниска цена (125\$). Като цяло Matrox-карта може да се препоръча единствено на хора, нуждаещи се от големи разделителни способности и поддръжка на два видеоизхода (примерно монитор и телевизор).

Matrox са ценени за прегледната обработка и стегнатата работа, тъй като картите на фирмата са лидери при работа с 2D-приложения и обработка на цифрово видео. Скоро се очаква и появата на G800, който ще конкурира чиповете на nVidia.

SiS, VIA

Чугуните се кои пък са тези?! Да, това не са производители на чипове за видеокарти. Но не може да не споменем дънните платки с техните интегрирани решения. От дъната със SiS530 и ProSavage PM133 у нас се продават единствено тези на ZIDA. Те не блестят с 3D мощ, но предлагат най-евтиното решение за вашата видеоподсистема.

Стоян Стахивев

963 36 52 • 963 36 53

авто. пазар

пазар на моти

e-commerce

web design

INTERNET PROVIDER BULINFO

verdi.bulinfo.net

доставка на пици

trudova

borce

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS COMPUTERS 02/971 20 20

PENTIUM 4 - НАДЕЖДАТА НА INTEL

На 20-ти ноември след последното отлагане Intel най-накрая пусна процесора, който трябва да ги изведе едни дурди напред в новото хилядолетие. Това е първият процесор на Intel, който използва тяхно x86 ядро от седмо поколение (786 или 80786 по стар стил :)), а архитектурата му се нарича NetBurst. Явно в маркетинговия отдел са решили да рекламират новото си отпоче като "ускоряващо мрежата" (burst и net). Разбира се, не трябва да се подлъгвате по такива евтини трикове – процесорът хич не е евтин: 1500MHz версията струва над \$900. Връзката ви към интернет ще се "ускори" много повече, ако си купите процесор Duron за около \$60, а останалите \$840 употребите за кабелен достъп или някое по-евтино решение, базирано на интернет връзка през сателит (като DVB на Europe Online).

Архитектурата

Pentium 4 (P4) контактува с външния свят посредством 100MHz шина, която по подобие на AGP4x е с учетворен пропускателен капацитет. Може да се каже, че тя работи на "ефективни 400MHz". Процесорът има вграден 8KB от кеш първо ниво и 256K от второ. Подобен е и модулът за управление на кеш-памятта. Процесорът постига високите си тактови честоти (1.4GHz и 1.5GHz като за начало) чрез "Hyper Pipelined" конвейер за изпълнение на инструкции. Той обаче е и най-слабата страна на новия чип – поради дълбочината си за един такт, той извършва по-МАЛКО работа от Pentium III (тоест 1GHz PIII е доста по-бърз от 1GHz P4). Блоко-

вете му за операции с цели числа са ускорени, но FPU (Floating Point Unit) модулът, занимаващ се с "дробите", е орязан в сравнение с PIII (да не говорим пък за Athlon). От Intel се надяват да компенсират тази слабост чрез новия набор инструкции SSE2 (Streaming SIMD Extensions 2), припокриващи някои функции на FPU.

Положението със SSE2 инструкциите е същото, както беше при MMX, 3DNow! и SSE-разширенията. Разработчиците на софтуер трябва да прекомпилират или пренапишат приложенията си, за да се възползват от тях. Като се има предвид малкият брой машини с Pentium 4, които ще се продават, това не е много вероятно да се случи скоро.

Дънните платки

Единственият чипсет за P4 е интелският i850, който има всички функции на i815E (ATA/100, USB, AGP4x). Разликата е в типа поддържаема RAM. i850 работи единствено с Rambus-модули (RIMM) и то задължително ще трябва да се поставят по два едновременно. Дънни платки ще произвеждат само по-големите производители (ASUS, Gigabyte), както и самите Intel. Вариантът на Intel струва \$250. Очаква се останалите да са в същия ценови диапазон при излизането им на пазара. Поради малкия брой производители и поначало високата цена дъната няма да имат много допълнителни възможности, освен AGP Pro-слотове и интегриран звук. Според изискванията на Intel дъната и захранванията трябва да са съвместими с новата ATX-12V спецификация. Това означава, че ще трябва да смените зах-

ранването, тоест и кутията си. Най-вероятно обаче поне ASUS ще предложат вариант, съвместим с обикновените ATX-захранвания. Pentium 4 ще се поставя в ново гнездо Socket423, около което специално са предвидени подложки за огромните радиатори, необходими за охлаждането на процесора.

Производителността

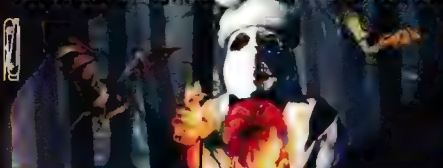
Ако сравняваме на принципа "мегахерц срещу мегахерц", новият чип на Intel е по-бавен от досегашните. И все пак никога няма да го underclock-ва, така че е редно да отбележим възможностите му, когато работи с пълната си скорост (в момента са пуснати само модели на 1.4 и 1.5GHz). Въпреки по-голямата си тактова честота, Pentium 4/1.5GHz изостава от Athlon/1.2GHz (с DDR SDRAM) при почти всички изри, освен може би само Quake3. При обработка на MPEG-4 изображения (ASF, DivX :-)) P4 гръбна напред, както и при приложенията, оптимизирани само за SSE (инструкциите въведени с PIII), но не и за 3DNow! (Athlon). На обикновените офис-програми, както и на повечето професионални приложения, много по-добре им се отразява PentiumIII/1GHz, отколкото P4.

Като цяло Pentium 4 в момента е лоша покупка – плащате много, а не получавате подобрение на производителността. Освен това през 2001-ва ще излезе друг вариант на P4, който няма да работи с i850 дъната, няма да използва Rambus-памет и това ще рече, че няма да има с какво да ъпгрейднете системата си, ако се хвърлите към Pentium 4 още отсега.

Стоян Спихиев

CH ELECTRONICS

София, ул. „Марагидик“ 38
Тел.: 02/ 44 21 22 Факс: 02/ 44 30 89



Конфигурациите могат да бъдат изпълнени и по дадена спецификация на клиента

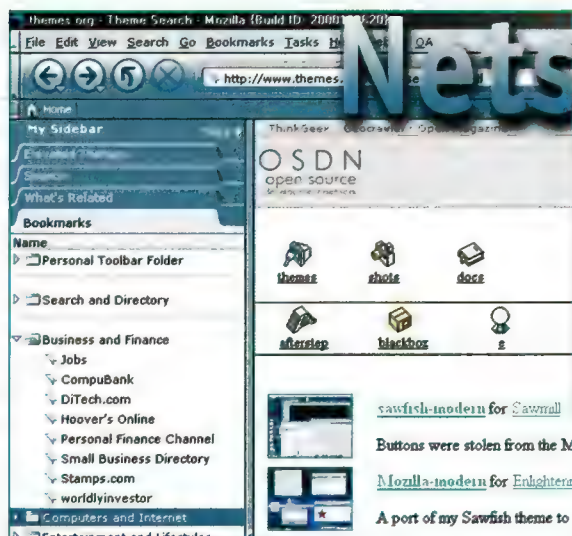
ABIT K7 133MHz; AMD ATHLON 650; 128MB PC133;
15.3GB MAXTOR /7200; 1.44 MB TEAC;
GEFORCE2 MX 32M AGP; CTX 17 TRINITRON .25;
MOUSE LOGITECH; 32X TEAC; PCI CREATIVE;
SPEAKER TEAC 260W; KEYBOARD

ACORP ZX; CELERON 433; 64MB PC100;
10.2GB MAXTOR; 1.44 MB TEAC; S3 TRIO/3D AGP 8M;
15 KFC MINI NECK; MOUSE LOGITECH; 32X TEAC;
YAMAHA; SPEAKER TEAC 80W; KEYBOARD

\$920

\$525

info@chelectronics.com



Netscape Navigator 6

на година госта независими програмисти работиха за създаването на браузър, който да е конкурентен на Internet Explorer. Тези хора нямат нищо общо с Netscape. Проектът Mozilla стартира някъде в началото на 1998-ма, когато Netscape отвори кода на тогавашния си браузър. Аз обаче силно се съмнявам да е останало много

материал много повече, отколкото интегрираният IE - още с пускането си излапва 30 MB, потегля по-бавно и работи някак-си тромаво. Силният коз в ръцете на Mozilla обаче е платформената независимост, на която се залага тук. Netscape 6 има идентични версии както за Windows и MacOS, така и за всевъзможни Unix/Linux клонинги, VMS и OS/2. В доста случаи това автоматично го превръща в лидер за дадената операционна система поради липса на конкуренция. Прост пример: не е тайна, че Linux-клонингите станаха особено популярни и графични среди като Gnome и KDE напоследък си пробиват път и в най-широкия пазарен сегмент - този на обикновения потребител. Основна спънка при ползването им доскоро беше именно липсата на читав браузър, който да отговаря на изискванията, поставени от актуалното web-пространството.

Все пак какво интересно в Netscape 6? Ако се абстрахираме от това колко възрастност се забавя работата на браузера от тази опция може да се каже, че Mozilla има невероятно добра поддръжка на skin-ове - няма и една оригинална Window-ска контрола, която да не се прерисува според избора от потребителя skin. Създаден е и един особен панел, наречен "My Sidebar". В него може да наредите различни видове информационни източници, подобно на листа в папка (търсачки, връзки към подобни страници, новините от CNN, цени на стоковата борса и т.н.). Инсталацията на целият пакет, включващ познатите от версия 4.5 инструменти за поща, новини и HTML-редактиране + IRC Client, може да стане и с помощта на netwizard. Той представлява малко приложение, издърпващо от мрежата само необходимите файлове.

Георги Пенков

Лично аз бих могъл да поспоря доколко Netscape има право да се тупат в гърдите със "своият нов браузър". Просто Netscape Navigator 6 се базира на проекта за open source-браузър, наречен Mozilla, и дефакто не представлява нищо повече от модифицирана версия на една от неговите бета-версии. Тя е нагласена така, че да отговаря на комерсиалната политика на Netscape. Въпреки че разработката на Mozilla тръгна от работна версия на Navigator 5, в последната ег-

от първоначалния програмен код.

Първите що-годе работещи бета-версии на Mozilla започнаха да се появяват в началото на изтичащата година и както можеше да се очаква бяха пълна скръб. Netscape 6 представлява една от най-новите модификации на браузъра и максимално се доближава до Internet Explorer (IE) от гледна точка на функционалност. В случая обаче "максимално" не означава "без видими разлики", а по-скоро "доколкото е възможно". В Mozilla все още липсва

една важна част от възможностите за изобразяване на web-страници. Сайтовете с по-тежък DHTML не се визуализират правилно, а някои от специфичните IE-възможности, представени във версия 5.0 на микрософтовия браузър и вече застъпени в гост-страниците, въобще не се поддържат от Navigator 6. Екипът, разработващ Mozilla, при всички положения ще трябва да се съобразява с наложените от Microsoft стандарти. Статистиката показва, че Navigator използва едва 20% от netter-ите.

Рекламните агенти може да приказват каквото си искат, но за нормалния Windows потребител използването на Navigator 6/Mozilla си е чиста проба загуба на ресурси. Браузърът натоварва систе-



<http://dmoz.org>

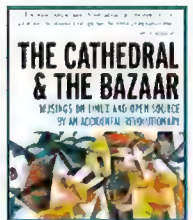
/Netscape/Sidebar/

Всевъзможни допълнения към My Sidebar



<http://www.netscape.com/themes/>

Основното място, от което можете да се снабдите с графични теми за netscape 6/mozilla



<http://www.tuxedo.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/>

Катедралата и Пазарът. В този текст авторът Ерик Реймънд обяснява някои основни положения на корпоративния и open source софтуера. Доста интересно четиво в контекста на Mozilla.

<http://www.mozilla.org>

Тук винаги може да намерите последната версия, катко и чудесна информация за идеята доктрина (т.е. целта) на проекта.

Flexy version 1.20

В Microsoft подобно на свенливи девици хич не обичат някой да се рови из интимните подробности от живота на водещите им програмни продукти.

Факт е обаче, че не са една или две програмите които "пощипват" Windows. В общия случай това са малки програмки или inf файлове (който се инсталират с десен клик и Install), предназначени за откриване на по-забутани или скрити функции най-вече на Windows. Например махане на части от Start менюто или премахване на разни неща, които не се ползват, а само тежат на и без това натоварената операционна система.

Във Flexy има още доста функции. Част от тях са уникални или поне досега бяха в отделни програмки. Програмката е голяма 385 kb. преди инсталация и заема около 30 K конвенционална памет след стартиране.

Тя (или той, може би) се състои от шест менюта. Всяко от тях има между четири и две подменюта.

Appearance

настройка на Windows-desktop

Start Menu – какво да се вижда и какво не, скоростта на изскачане на менюта и подобни.

Effects – въградените ефекти – премияванията на прозорците, оглаждането на буквите и т.н.

Desktop – оттук можете да укажете какво да има на десктопа и какво не и как да се казва, дали да пише "Shortcut to.." преди самия него и дори можете да си прекръсите Recycle Bin на Trash например.

Misc – ето това е доста забавно! Можете да смените цвета на

световно известния екран "Blue Screen Of Death" на какъвто искаме, с какъвто искаме на цвят букви и още една две екстри.

Performance

не ви харесва как се гържи Win? И на мен! Е, сега иде ред на оптимизациите! (Друг е въпросът дали няма да гръмне не само тази програма като резултат)

Memory – оттук можете да проверите доста подробно колко памет се ползва и да освободите малко.

Cache – колко кеш да имате минимална и максимална саиз. Най-ценното е, че имате профили за различни видове машини (по-бавни и по hi-tech) и за различни дейности – multimedia, PC с CDRW и тн. тн.

File System – полезно е май само Hard drive read-ahead buffer.

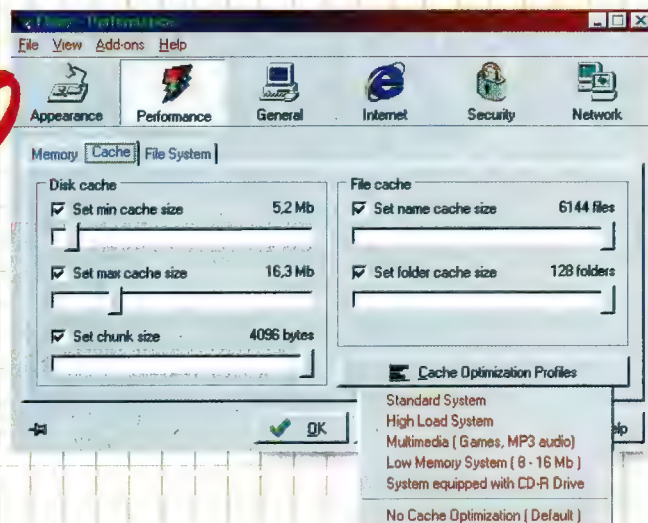
General

това да, това не :)

Templates – какво да има на менюто New на десния клик на десктопа и на Send to. Полезно според мен.

Boot – как да буутва Windows и дали да показва при тази операция.

System – регистрация на кого да е и CD autorun, заедно с интересното Autoend programs on shutdown. Край на въпроса дали или да гася Windows!



Internet

всичко за web и могома.

Dial-up – колко тегли, на колко си се закачил, как тегли... Плюс автоматично откачане от Интернет ако не се тегли нищо.

Internet Explorer – какво да има и какво не по IE – звуци, анимации, Go бутона и гр. И майтапчийската опция какво да пише на тулбара на самия IE.

Security

paranoia will destroy ya!

Visibility – какво да се вижда от устройствата ви и какво не и по диалоговите настройки за Display, Network и System Properties.

Restrictions – забрани, забрани, забрани! На какъвто се сетите.

Network

мрежарски номера :)

Network Options – малко сигурност, много кликане.

Login – ако поискам да се логна, ще ли ми гадеш?

Това бяха менютата на Flexy. Малко, но от сърце. :)

Има и още малко, но ви ги спестявам. Като за финал ще кажа, че програмата е абсолютно безплатна само до версия 1.2. Не си слагайте обаче 1.3 – освен ако не ви се плащат \$19.50.

Пеню Дачев

Заложете на сигурно!
Маркова компютърна техника и консумативи от NT CHS

Nanotech

В книгата на Нийл Стивънсън, наречена Диамантената Ера (<http://www.amazon.com/exec/obidos/ASIN/0553573314>), се разказва за едно недалечно бъдеще, в което технологичният лукс на човечеството е подчинен изцяло на развитието на нанотехнологиите. Въздухът се пречиства от невидими за човешкото око нано-роботи. Интерактивни реклами светят по химикалките, вилиците и въобще по всичко, което е предназначено за единична употреба. Улични автомати за безплатна храна преработват на атомно ниво всички отпадъчни материали, за да ги превърнат в храна за бедните... Вероятно по сергиите на площад "Славейков" може да си намерите тази книга - препоръчвам ви я.

Всъщност един нанометър е точно милиард пъти по-малък от метъра. Казано с други думи, става въпрос за размери от порядъка на атома. В общия случай целта е да се постигне точно определено подреждане на група атоми, така че да може да се създадат по-здрави, по-леки и което е по-важно - поевтини продукти. В резултат на това ще могат да се правят миниатюрни еквиваленти на съществуващи устройства или такива, които да проникнат до места, недостижими по друг начин (например малките капилляри в човешкия мозък). Доскоро нанотехнологиите бяха възможни само на теория и звучаха по-скоро като научна фантастика, отколкото като реална възможност за миниатюризация. В последно време обаче се появиха

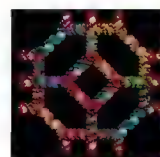
доста новини за реални проби в тази насока.

Основният проблем засега е липсата на прецизен метод за позициониране на отделните атоми. Както е известно от химията, атомите са едни палави частици, които си умират да взаимодействат помежду си. Поради това е много трудно да ги накараш да застанат точно там, където трябва. Причината Нийл Стивънсън да нарече книгата си "Диамантената Ера" вероятно се дължи на факта, че диамантът е основният елемент, на когото се разчита при създаването на нанообектите, тъй като реагира на много малко от елементите в менделеевата таблица.

Навярно смятате, че нанотехнологиите ще са най-полезни в миниатюризацията на изчислителната техника. В действителност тяхното приложение съвсем не се ограничава само при производството на чипове. Нано-устройствата ще имат и важен принос за развитието на биологията и медицината. След като могат да се произвеждат устройства с големината на клетка, няма да е проблем да бъдат разработени методи за лечение на тумори, рак и други заболявания, неподвластни на хирургическа намеса.

В едно по-далечно бъдеще нано-устройствата вероятно ще могат да се саморегулират и възпроизвеждат. Това означава, че те ще поемат голяма част от черната работа по поддръжката, която се е падала досега на човека.

Перспективите за развитието на нанотехнологиите са на практика безброй много. Ако се замислите, в една капка вода има милиарди милиони атоми, което е повече от броя на всички транзистори, в които и да било компютър, създаван досега. И когато стане възможно да ги командваме като послушни ученици, ще настъпят наистина интересни времена. Ако искате да сте добре подготвени по този въпрос, прочетете въпросната книга на Нийл Стивънсън и, разбира се, проверете линковете:



<http://www.zyvex.com/nanotech/MITtecRvwSmlWrld/article.html>

Предлага обстойна информация за теорията и принципите на нанотехнологиите. Загължително четиво.



<http://planet-hawaii.com/nanozine>

Електронно списание, посветено на нанотехнологиите

http://news2.thdo.bbc.co.uk/hi/english/sci/tech/newsid_309000/309522.stm – статия, която представя наноарфа, създадена от учените в Cornell University.

http://www.discover.com/science_news/technology/smallcd.html

Описание на работеща технология, с помощта на която типовете от Princeton University са успели да постигнат 800 пъти по-голяма плътност на данните от нормално CD.

Георги Пенков

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS 02/971 20 20
COMPUTERS

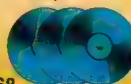
Intel COM
computers
Ltd.

IntelCom Computers

Компютърни конфигурации

Презапис на CD-R 2.5\$

Презапис на CD-RW



тел. 558 776, 955 60 68

www.elsys.bg/intelcom/

AVA

Computer Products

E-mail: ava@ava-bg.com

Phone: 468 652, 466 035

INTERNET С ОТЛИЧНО КАЧЕСТВО

Ношен (20 - 8 h) ДОСТЪП 5 ЛВ. НА МЕСЕЦ

- БЕЗ НАЧАЛНА
ТАКСА
- БЕЗ МЕСЕЧНО
ОГРАНИЧЕНИЕ
- НИКОГА СИГНАЛ
ЗАЕТО

ГАРАНТИРАН

ДОСТЪП:

10h - 5 лв., 20h - 10 лв.

45h - 15 лв., 90h - 25 лв.

Dial-up услуги:
без ограничение по време

Bitex SUPER	25 USD
Bitex OFFICE	20 USD
Bitex NIGHT	15 USD
Bitex BG	15 USD

Нашите интернет карти:

S 5 часа	3 лв.
M 10 часа	5 лв.
L 20 часа + 3 часа бонус	9 лв.
XXL 50 часа + 5 часа бонус	20 лв.

BITEX.COM
first class internet



интернет
за маниаци...



BITEX.COM
first class internet

Български Информационни Технологии АД
1463 София, пл. България 1
административна сграда на НДК, ет. 10
телефон: 02 9549090, 9549094, 9549335
e-mail: info@bitex.com

.....www.bitex.com

GEEK SITES

В предишния брой накратко стана дума за geek-културата и нейните отличителни белези. Продължавам по темата с ревюта на някои от задължителните geek-сайтове, а за десерт ще ви изрся и още малко хипервръзки, които да разглеждате по време на скучните празнични семейни вечери около Коледа и Нова Година. Преди да ги подхвана обаче държа да подчертая, че в net-а се срещат две сходни, но все пак различни тълкувания на думата geek:

1) Човек, който се занимава с програмиране, администрация или с други гуми heavy metal занимавки с PC-та. Той им посвещава цялото си свободно време, използвайки мрежата преди всичко като място за живот и изява;

2) Човек, който се интересува от технологиите като цяло. Той възприема мрежата като хитроумно изобретение на информационната ера и основен информационен инструмент.

Трудно е да се каже коя група прави основния трафик на представените по-долу сайтове. Мога обаче да се обзаложа, че ако спадате към която и да било от тях (дори и да не го знаете все още), със сигурност поне половината места ще ви заинтригуват.

Slashdot.org



На този адрес ще видите нагледно как се прави интересен и полезен сайт. Той е пример за това как за малко повече от 3

години сайт надхвърля 1 млн. посещения дневно. По мое мнение slashdot.org е абсолютен феномен в net-пространството и то не заради експоненциалното си развитие, а главно поради факта, че това вероятно е най-полезният информационен сайт що се отнася до технически и geek-новини. Девизът на сайта е прост: "News for Nerds. Stuff that Matters". В свободен превод това звучи така: "Новини за поборкянци. Само това, което си

заслужава". Наистина в новините на /. (slashdot често се споменава със съкращението /.) системата е следната – читателите (или общо казано посетителите) изпращат новини, които се преглеждат от няколко човека. Десетина от информацията се одобряват и пускат "в ефир". Към всяка новина има прикрепен форум, където тя се обсъжда от останалите посетители. Нещата, които се анонсират от slashdot, са high-tech новини, ревюта на книги и филми, разни 'net-събития и всякакви други нестандартни новини. Честно казано, досега не ми се е случило да не намеря поне 2-3 интересни измежду последните събития за деня.

ThinkGeek.org



"Магазин" не е най-точната дума за този сайт. По-скоро той е fanshop или казано с други думи – мястото, от което

в буквалния смисъл можете да си купите стоки, белязани от geek-културата. Става дума за неща, като вратовръзка с Linux-ски пингвин, риза с бродирани "#1" до гжоба, чаша с надпис "/" (което, ако сте чели внимателно по-горе, означава slashdot), всевъзможни мониториращи напитки (има си цял раздел за кофеин). Там има и разни high-tech-израчки – GPS устройство, брава с infrared-система за заключване, портативен DVD-плейър с LCD-екран и т.н. Наред с чисто шегаджийските артикули има и разни наистина полезни хрумвания, които си заслужават парите. Но, погледнато отстрана, този сайт е чудесен пример за това, докъде може да се разпрострат границите на geek-вманиававането.

Everything2.com



Както казва URL-то, "тук има Everything (всичко)". "2"-ката е за привличане на вниманието. В първите 10 минути everything2.com ос-



тавя впечатлението за някакъв извратен опит за създаване на свръххиперлинкнат речник на geek-жаргона, но нещата са малко по-дълбоки. Everything2.com се базира на една обобщена система за създаване на динамични web-страници. Идеята се състои в това, че всички информационни единици си имат универсални номера, с мощта на които може да се "свържат" една с друга. По този начин на пръв поглед безсмислената идея за създаване на речник се превръща в нещо дяволски мутиращо, в което може да се ровите с дни. Там има не само описания на имена, жаргонни думи и изрази, а и всевъзможни луди идеи и кратки разказчета. Най-добре е да разглеждате сайта и да прецените сами какво всъщност е everything2.

Geekculture.com



Човекът, който стои в основата на този сайт, е познат с nickname-а Nitrozas. Най-интересната част от сайта несъмнено е един осо-

бен комикс, носещ заглавието After Y2K. Под това име обаче са обединени няколко storyline-а (да го кажем на български – сюжета), главните герои на които са едни и същи лица. Събитията се случват в някакъв момент след хипотетичното настъпване на Year 2K, Апокалипсиса и произтичащите от него последиствия. Смешките, които се крият из странните на пръв поглед разговори между героите, са типичен пример за изтънчен geek-хумор. За една част от тях е необходимо

да сте в крак с по-важните 'нет-събития' от изминалите месеци, както и с дежурните компютърджийски лафове. За други е необходим коефициент на интелигентност, поне колкото на някое стайно растение :-). По-забележителните персонажи са група свръхинтелигентни techie-мадами, които са си "яки мацки", както и да го погледне човек. В комикса ще откриете видни хора от нет пространството като Линус Торвалдс и Бил Гейтс. Ще се сблъскате с извънземни и дори със самата авторка Nitrozas. Авторка ли казах... Ммм-гааа... на всичкото отгоре Nitrozas е привлекателна млада дама. До преди известно време тя много хитро успяваше да скрие самоличността си от многобройните фенове на AfterY2K.

So,...

Преди да се хвърлите към вашия browser ще ви посъветвам да презледате links-секциите на сайтовете, които смятате за важни спирки във вашето геек-просвещение. Наистина е невъзможно в две страници да се представят всички щуротии, които се крият из дебрите на тези адреси. Но ето ви още нещо:

www.bunnyhop.com/BH5/geekguys.html
как трябва да се подхожда към компютърните геек-ове.

www.cgim.com/world/write/lycos/geek.html
Can Girls Be Geeks, Too?

www.geekporn.com
тук се вижда много ясно с какво се занимават надарените ученици от най-добрия технологичен университет в света – Massachusetts Institute of Technology

<http://slashdot.org/interviews/99/09/17/1051209.shtml>

интервю с авторката на комикса AfterY2K

Георги Пенков

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS COMPUTERS 02/971 20 20

Може да си изрежете обложка за гуска!

PC Mania 1/2001

ИГРИ

American McGee's Alice - екшън по "Алиса в страната на чудесата". Виж виж статията за нея на стр. 20

Battle Isle: The Androsia War - стратегия, виж статията за нея на стр. 36

Battle of Britain - самолетен симулатор

Insane - рали, виж статията за него на стр. 50

Mercedes-Benz Truck Racing - рали

Quake III Arena: Team Arena - отборен 3D-action, виж статията за него на стр. 26

Sacrifice - стратегия, виж статията за нея в стр. 38 на предишния брой на PC Mania

Sheep - пъзъл, виж статията за него на стр. 9

UPDATES

Warlords Battlecry 1.04

Baldur's Gate 2

Championship Manager 00/01 3.86

Delta Force: Land Warrior 1.0.53

ST: Elite Force 1.1

Red Alert 2 1.02

Екстри за Championship Manager

+ пълните версии на CM1, CM 93, CM Italia

ПРОГРАМИ

CuteFTP (32-bit) 4.2 - За теглене на файлове от интернет (FTP сървър). Най-популярният FTP клиент. ОС: Windows 95/98/NT/2000

Sound Forge 4.5h - Професионален аудио редактор. ОС: Windows 95/98/NT

FlashGet 0.91 - Ускорява тегленето на файлове от интернет, като ги разделя на

няколко части. ОС: Windows 95/98/NT/2000
Uninstall Manager 3.2 - Деинсталира програми и игри от вашия компютър. ОС: Windows 95/98/Me

Flexy 1.2 - Допълнителни настройки, оптимизиране и екстри на Windows. Вижте статията за него на стр. 75. ОС: Windows 95/98/NT/2000

ItwekU LE 3.6 - Още една програма за допълнителни настройки на Windows. ОС: Windows 95/98/NT/2000

Modem Booster 2.2 - Ускорява и оптимизира вашия модем. ОС: Windows 95/98/NT/2000

Folder Guard 4.14 - Забранява достъпа до избрани от вас файлове и директории. ОС: Windows 95/98/Me

Santa's Workshop Holiday Screensaver - Весела Колега! ОС: Windows (all)

Hacker 1.1 - Игра за хакери. Няма нищо общо с действителността :) ОС: Windows 95/98

ImageConverter Plus 5.1 - Сменя лесно формата на графични файлове. ОС: Windows 95/98/NT/2000

Leech 3.0.4 - Краде сайтове :), т.е. сваля ги на вашия хард-гук. ОС: Windows 95/98/NT/2000

XNview v1.17a + Nconvert v2.95 + Plugins (Flashpix & IruTech) За работа с графични файлове. Отваря 210 различни видове формати (вкл. Corel и Photoshop) и записва в 40 вида. На български! Автор на превода - Денис Ивайлов. ОС: Win95/98/NT/2000 & Me.

AntiVir Personal Edition - Безплатна антивирусна програма.

Hotbar - Инсталира допълнителни екстри в Netscape или Internet Explorer. ОС: Windows (all), безплатен

Интернет
28
СТОТИНКИ
промоция

ecard
www.e-card.bg

за подробности
обърни

ТУРНИРЕН ТАЛОН

CLUB

Има добри, има и по-добри ... Counter-Strike ТУРНИР

19" SONY

+ 256 RAM

+ GeForce2 GTS

+ A3 Color Printer

+ CD - RW

40 PC

+ мрежа

+ Интернет

+ Кафе - бар

+ Климатик

Адрес: Младост I, Пазара - Нов Търговски Център



ДИСК 1, ЯНУАРИ 2001



Интернет за 28 стотинки на час

www.e-card.bg/promotion



тел: 02 974 32 74, e-mail: info@e-card.bg, www.e-card.bg



АД ПОД НЕБЕТО НА МЛАДОСТ-1! INFERNO

ТУРНИРЕН ТАЛОН

Адрес: Младост 1, Пазара - Нов Търговски Център
Официално откриване - 15 декември 2000 г.

Може да си изрежете обложка за гиска!

Влезте в Матрицата...

...и в магазините

Винаги можете да се абонирате.

	без gusk	с gusk
3 бр.	4.50 лв	11.70 лв
6 бр.	9.00 лв	23.40 лв
12 бр.	18.00 лв	46.80 лв 42 лв

Абонатите на PC Mania с gusk го получават с препоръчана поща или по куриер!

Как да се абонирате:

– С пощенски запис на адрес:
София 1000,
ул. Стефан Караджа №5,
за PC Mania, на името
на Катерина Тодорова Цанова
– Направо в редакцията.
Справки на 987-47-19 и 986-38-19

**Ако сте пропуснали
броеве на PC Mania,
можете да ги закупите от:**

София: ул. "Шишман" №31
пл. "Славейков" №9
ул. "П. Евтимий" №86
масите на
пл. "Славейков"
масите на "Плюска"

Пловдив: ул. "Гладстон" №11
ул. "Д-р Вълкович" №4
масите на "Главната"

Варна: ул. "Р. Жинзифов" №14
ул. "Иван Аксаков" №31

Сливен: ул. "Г. Драгомиров" №15

На същите адреси можете да си закупите gusk, ако не сте успели да намерите списание с gusk. Цената му е 2.40 лв. Ако имате проблем с guska, изпратете e-mail на: redakcia@pcmania.bg

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

www.rts-bg.com

RTS
COMPUTERS

02/971 20 20

КАЧЕСТВО! ИЗБОР! ЦЕНИ!

MULTIMEDIA

ВИДЕОКАРТИ

Axle Riva Vanta 8MB	\$ 34
Axle Riva Vanta 16MB	\$ 45
Axle S3 Savage 4 32MB	\$ 62
Axle Riva M64 TNT2 32MB	\$ 60
Axle Riva TNT2 Ultra 32MB	\$ 84
Axle GeForce 256 32MB	\$ 109
Creative TNT 2 M64 16MB	\$ 79
Creative TNT 2 M64 32MB	\$ 126
Voodoo 3 2000 16MB/TV Out	72/91
Matrox Millennium G400 32 MB	\$ 126
Matrox Millennium G400 MAX	\$ 229
Asus GeForce256 32MB	\$ 244
Asus GeForce256 64MB	\$ 295
Asus GeForce2 32MB	\$ 317
ATI Rage Fury Pro 32MB TVOut, TVIn, DVD, Retail	\$ 131
ATI Rage Fury 64MB, Retail	\$ 167
AllInWonder128 32MB, AGP/PCI	\$ 188
Hollywood PLUS (DVD,MPEG2)	\$ 62
TV Tuner+FM Radio+Remote	\$ 76

САУНДКАРТИ

Yamaha 719 3D ISA	\$ 13.5
Yamaha XG724 PCI	\$ 15
Yamaha XG744 (EAX) PCI	\$ 24
Creative SB512 4.1 Surround	\$ 62
Creative Ensoniq PCI	\$ 27
Creative SB 128 PCI	\$ 35
Creative SB Live PCI	\$ 55
Creative SB Live Platinum	\$ 199

ДЖОЙСТИЦИ

ДЖОЙПАДОВЕ

Microsoft	
Game Pad Pro	\$ 46
SideWinder Freestyle Pro	\$ 47
SideWinder Dual Strike	\$ 52
Logitech	
Wing Man Extreme	\$ 48
Wing Man ThunderPad	\$ 12
Destiny D3	\$ 20
Destiny D2	\$ 15
Destiny D1	\$ 11
Destiny Evolution /MSC/	\$ 45
Dexxa Game Pad	\$ 12
Genius Max Fire G-07	\$ 12
Antanas JPD131	\$ 17
Antanas JPD120	\$ 10
Antanas JPD110	\$ 7

ДЖОЙСТИЦИ

F22	\$ 13
Logitech	
WingMan Joystick	\$ 26
WingMan Attack	\$ 25
WingMan Extreme Digital	\$ 49
WingMan Extreme Digital 3D	\$ 41
WingMan Interceptor	\$ 60
WingMan Force	\$ 122
Microsoft SideWinder	
Standard	\$ 33
Precision Pro	\$ 70
Force FeedBack Pro	\$ 120
Genius	
Max Fighter F31D	\$ 47
Flight2000 F23	\$ 26
Flight2000 F12	\$ 12
Destiny	
D4	\$ 23
D5	\$ 30
Quick Shot GenX 700k	\$ 51
Quick Shot6222 3D	\$ 43
Joystick + Joypad /MSC/	\$ 83

ВОЛАНИ

Quick Shot Pro	\$ 35
Destiny	
PC Wheel	\$ 68
PC Force Feedback	\$ 160
Logitech Wingman	
Formula	\$ 98
Dexxa	\$ 60

ИГРИ – НАД 200 ЗАГЛАВИЯ

Abe's Exodus	\$ 36	Lands Of Lore III (4 CD)	\$ 44
Abomination	\$ 42	Le Mans 24 Hours	\$ 36
Age of Wonders	\$ 38	Lucky Luke	\$ 30
Air Warrior II	\$ 14	M1A2 Abrams	\$ 14
Aliens vs. Predator (2 CD)	\$ 44	MDK 2	\$ 37
Alpha Centaury	\$ 44	Men In Black	\$ 20
Ark Of Time	\$ 10	Messiah	\$ 38
Army Men II	\$ 42	Might & Magic VII (2 CD)	\$ 42
Atlantis II (4 CD)	\$ 39	Monaco Grand Prix 2	\$ 42
Baldur's Gate 2 (4+1 CD)	\$ 30	Moto Racer 2	\$ 44
Beat The House	\$ 10	Moto Racer Classic	\$ 20
Beetle Crazy Cup	\$ 40	Need for Speed IV	\$ 44
Beavis & Butthead	\$ 36	Need for Speed V	\$ 49
Brood War,StarCraft,Diablo,Warcraft	\$ 38	NHL 2000	\$ 44
Braveheart	\$ 40	Nocturne	\$ 42
Breakneck	\$ 42	Nomad Soul	\$ 42
Bugs Bunny	\$ 35	Normality	\$ 10
Caesar 3 + Pharaoh	\$ 35	Nox	\$ 44
Capitalism Plus	\$ 14	Oddworld: Abe's Oddysee	\$ 14
Castles 2	\$ 10	Pandemonium 2	\$ 18
Cleopatra	\$ 20	Powerslide	\$ 36
Colin McRae Rally	\$ 22	Premier Manager 98	\$ 20
Combat Chess	\$ 18	Puzzle Bobble	\$ 14
Cuthroats	\$ 40	Quake 3	\$ 49
Dark Omen	\$ 20	Revenant	\$ 42
Dark Stone: Evil Reigns	\$ 44	Rainbow Six : Rogue Spear	\$ 42
Dark Vengeance	\$ 36	Rally Masters	\$ 38
Death Rally	\$ 14	Rayman Designer	\$ 18
Deer Hunt Challenge	\$ 44	Rent a Hero	\$ 42
Demolition Racer	\$ 42	Requiem	\$ 42
Diablo 2 (3 CD)	\$ 35	Rollage 2	\$ 39
Diablo 2 екшън фигури:		Roland Garros 2000	\$ 32
Barbarian, Diablo, Unraveler	\$ 16	S.C.A.R.S	\$ 25
Die Hard 2	\$ 49	Sculcaps	\$ 25
Disk World Noir (3 CD)	\$ 40	Shogun Total War	\$ 49
Dune 2000	\$ 44	Silver (2 CD)	\$ 37
Dungeon Keeper II	\$ 44	Sim City 3000	\$ 44
EURO 2000	\$ 49	Sini Star	\$ 42
European Air War	\$ 35	Slave Zero	\$ 42
Extreme 500	\$ 42	Soul Reaver	\$ 42
F/A-18 Korea	\$ 18	Solitaire For Windows	\$ 10
F-22 v.5	\$ 14	Speed Busters	\$ 39
Falcon 4.0	\$ 35	SPQR	\$ 10
Faust	\$ 37	Star Craft	\$ 19
Fifth Element	\$ 39	Star Craft: Broodwar	\$ 27
Fighter Duel	\$ 30	Star Trek 25-th Anniversary	\$ 10
Fighter Squadron	\$ 42	Star Wars Alliance (2 CD)	\$ 44
Final Doom	\$ 14	X-Wing vs Tie Fighter (3 CD)	\$ 44
Final Fantasy VIII	\$ 44	Street Racer	\$ 18
Fleet Command	\$ 20	Supreme Snowboarding	\$ 40
Flight Unlimited III (3 CD)	\$ 44	Superbike World Championship	\$ 44
Flying Corps Gold	\$ 18	System Shock 2	\$ 44
Final Fantasy VIII (5 CD)	\$ 44	Swat 3	\$ 39
Football World Manager	\$ 18	Test Drive 6	\$ 31
Gabriel Knight 3	\$ 37	The F.A. Football Manager 2000	\$ 44
Gex 3D:Enter The Grecco	\$ 18	The F.A. Premier League STARS	\$ 44
Great Battles of Alexander	\$ 14	The Sims	\$ 49
Ground Control	\$ 36	Theme Park World	\$ 44
Grim Fandango (2 CD)	\$ 44	C&C Tiberian Sun (2 CD)	\$ 44
Halflife	\$ 39	Tomb Raider III	\$ 36
Halflife: Opposing Force	\$ 30	Total Air War	\$ 20
Heart Of Darkness	\$ 20	Tzar	\$ 18
Heavy Gear	\$ 13	Ultima Ascension	\$ 44
Helicopter	\$ 39	Unreal Mission Pack	\$ 25
Heretic II	\$ 39	Urban Chaos	\$ 42
Heroes of Might & Magic		V Rally	\$ 20
Compendium (3 CD)	\$ 42	Virtual Pool	\$ 10
Homeworld	\$ 39	Warcraft II Battlenet edition	\$ 23
Homeworld: Cataclysm	\$ 35	Warzone 2100	\$ 40
Icwind Dale	\$ 35	Wetrax	\$ 25
Imperium Galactica (2 CD)	\$ 14	Wing Commander: Prophecy (4 CD)	\$ 20
Imperium Galactica II (4 CD)	\$ 39	World War II Fighter	\$ 44
Independence War (4+1 CD)	\$ 35	X Beyond The Frontier	\$ 42
Invictus	\$ 37	X-Files (7 CD)	\$ 40
Klingon Honor Guard	\$ 35	Z + Expansion Kit	\$ 14

КОЛОНИ

Jupiter	\$ 10
Surf Sound SL 300	\$ 23
Surf Sound MG 240	\$ 21
Surf Sound BL 300	\$ 21
Comtech	\$ 19
GeniusSP 710a	\$ 14
Genius March Surround	\$ 85
Teac Power Max 60/2	\$ 9
Teac Power Max 80/2	\$ 15
Teac Power Max 140/2	\$ 26
Teac Power Max 260	\$ 33
Teac Power Panel 300	\$ 64
Teac Power Max 500	\$ 54
Teac Power Max 1500	\$ 228
Creative PC Works SSP52	\$ 27
Creative PC Works CSW 100	\$ 64
Creative PC Works CSW 200	\$ 113
Creative PC Works FPS 1000	\$ 105
Creative PC Works FPS 1500	\$ 94
Creative Desktop Theater 5.1	\$ 284
Creative SoundWorks -Woofers	\$ 65
Creative PlayWorks PS2000	\$ 234

ЗА КЛУБОВЕ

Най-добрите заглавия
с ръководства на български!
На супер ниски цени!

Heroes of Might & Magic III	\$ 19
Heroes of Might & Magic III:	
Armageddon's Blade	\$ 15
Unreal Tournament (2 CD)	\$ 29
Re-Volt	\$ 19
StarCraft	\$ 19
TZAR на български	\$ 18

И още хитови заглавия:

Fifa 2000	\$ 44
Need For Speed V	\$ 49

7 диска с четири игри
на невероятната цена
от 50\$!

Unreal: Duke Nukem (3 CD)	
Total Annihilation (2 CD)	
Abe's Oddysee	

НАМАЛЕНИЯ

10 заглавия на нови,
още по-ниски цени!

До 30% отстъпка:

Anno 1602	\$34	\$30
Apache Havoc	\$30	\$25
Blood 2: The Chosen	\$36	\$30
Eastern Front	\$18	\$15
Grand Touring	\$30	\$25
Operational Art Of War	\$25	\$20
Pinball: Big Race Of USA	\$30	\$25
Pro PinBall: Time Shock	\$25	\$20
Civilization Call to Power	\$42	\$30
Turok 2	\$39	\$30

Общо спестяваме \$53

ВСИЧКО ТОВА И МНОГО ПОВЕЧЕ В МАГАЗИНТЕ НА:

ул. "ЦАР ШИШМАН" №31, тел: 02/ 986 40 84

пл. "СЛАВЕЙКОВ" №9, тел: 02/ 986 68 58

PC
MANIA

Отхапи колкото можеш...

Получи два пъти повече!

mtel.card
Интернет на длан



Закупилият 5 хилядния час
удвоява броя на закупените часове!

Купи online от 10 до 200 часа
само за 0,40 лв. на час!

<http://card.mtel.net>